teljes játék a CD-n: GORKY ZERO BEYOND HONOR

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004. No. 05

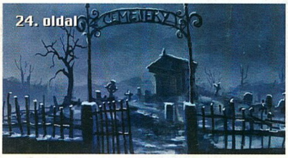
1 CD +1 DVD!
8 játékdemó 17 video
és Discovery film a DVD-n

UT 2004
AZ ÚJ MULTIPLAYER KIRÁLY! 40. oldal

SYBERIA 2
ÚJABB MESÉS KALANDOK 52. oldal

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
SAM FISHER VISSZATÉRT, ÉS MULTIBAN IS HÓDÍT 48. oldal

hardver:
INTEL PENTIUM4 PRESCOTT TESZT



THE MOVIES
bemutató

HITMAN CONTRACTS
interjú

SID MEIER'S PIRATES!
bemutató

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: Helikopteres rohamosztagok – Discovery Channel ismeretterjesztő film JÁTÉKDEMÓK: Gangland Beyond Divinity I of the Dragon Joint Operations (multiplayer) Splinter Cell: Pandora Tomorrow kill.switch Nitro Family Syberia 2 ANIMÁCIÓK: Advent Rising World of Warcraft Stalker Söldner: Secret Wars

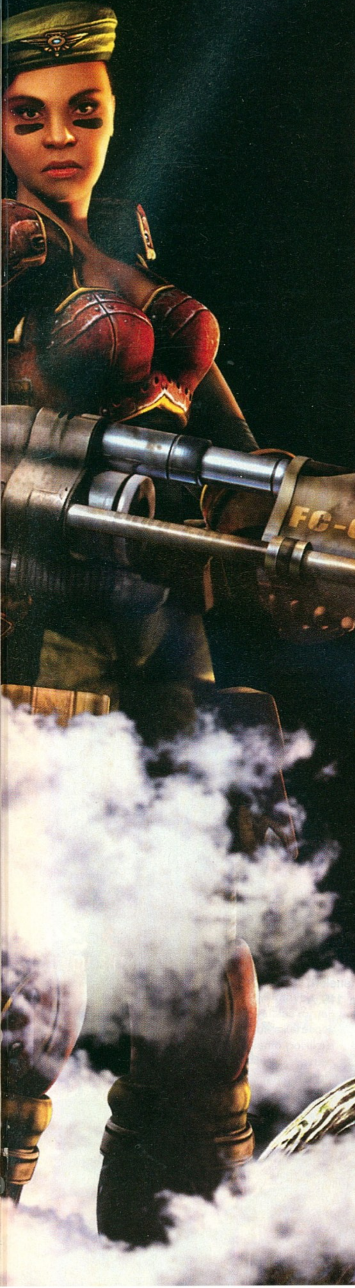
axelero internet
www.origo.hu

Az Axelero bemutatja a **második generációs internetet**: megérkezett az **[origo>play]**. Rendezd át Te is az életedet, mert ezen az igazi **multimédiás portálon** új lehetőségek várnak Rád: rengeteg zeneszám közül választhatsz, saját fényképeidet megoszthatod másokkal, kedved szerint tévézhetsz a neten, játszhatsz! És még? Kiderül!
Most válts szélessávra, mert rendkívüli ajánlatot nyújtunk, hogy mindezt élvezhesd az interneten: akár 29 000 forintnyi kedvezménnyel a Tied lehet egy igazán gyors **Axelero DSL internet-hozzáférés** (20 000 Ft-ot engedünk a belépési díjból, a Matáv pedig 3x3000 Ft telefondíj-kedvezményt ad).* Válaszd az Axelero DSL-t, és keresd fel az [origo>play] oldalait, ahol mindezt megtalálod egy helyen: zene, képek, videó.

INTERNETTEL ELŐNY NÁLAD [origo play]

Az Axelero Internet a Matáv csoport tagja.*Akciós ajánlatunk csak 1 vagy 2 éves hűségnyilatkozat aláírása esetén érvényes, 2004. 03. 31-től 2004. 05. 26-ig, a Matáv és Invitel lefedett településein. A Matáv-díjkedvezmény csak Matáv-területen érvényes. A tájékoztatás nem teljes körű, részletek és további információ: www.axelero.hu, 1234 ☎.

SZIASZTOK!

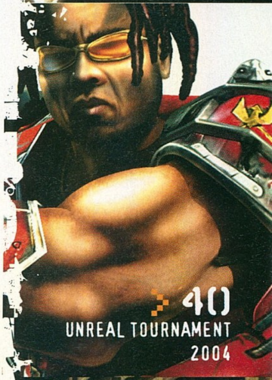


Április egyértelműen a többszereplős játékok hónapja. Végre megérkezett az Epic Games várva várt programja, az Unreal Tournament 2004, amely új játékmódjainak és járműveinek köszönhetően egyértelműen kategóriájának legjobb darabja lett. Az igazi meglepetést azonban mégsem a legendás múltra visszatekintő UT 2004, hanem a Ubisoft egyik legnagyobb sikerének, a Splinter Cellnek folytatása okozta, amely az alapjáték nívójának megfelelő egyjátékos küldetéssorozat mellett zseniális többszereplős lehetőséget kapott. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy a Pandora Tomorrow megjelenését követően a szerkesztőség azonnal két csapatra oszlott és egymásnak estünk, a kémek, illetve a zsoldosok oldalán. A múlt hónaphoz hasonlóan tehát ismét Ubisoft játékkal játszottunk a legtöbbet, így már előre félek a kiadó következő játékától, mivel Ubisoft program megjelenésekor valahogy mindig pillanatok alatt elszalad az újság készítésére szánt idő.

MÁS. Márciusban az A-38-as hajón sikeresen lezajlott Magyarország első Battlefield LAN partija, mely minden képzeletünket felülmúlóan jól sikerült. A 200 versenyző és a szurkolótábor zsúfolásig megtöltötte a militáns környezetté alakított hajót. A fantasztikus parti egyetlen árnyoldalát a Hardwired.hu szerkesztőségével és a Battlefield Vietnam termékmenedzserével kiegészült csapatunk a vártnál is csúfosabb vereségei jelentették, ám ettől az apróságtól eltekintve nagyon jól éreztük magunkat. A nagyszabású rendezvény hatalmas sikerén felbuzdulva júniusban, a labdarúgó EB apropójából az Electronic Artsszal egy még nagyobb volumenű rendezvényre invitálunk titeket az Árkád üzletházba, ahol június 11-től 20-ig mindenki kipróbálhatja a legújabb EA játékokat, valamint részt vehettek az első virtuális UEFA Euro 2004 bajnokságon.

Gyertek el, mi is ott leszünk!
A GURU legyen veletek!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA MÁJUS 14.-ÉN JELENIK MEG!



05 AKTUÁLIS
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Gorky Zero 08 DVD melléklet 10 Hírek

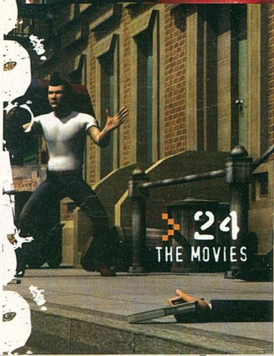
22 BEMUTATÓK
22 Sid Meier's Pirates! 24 The Movies 28 Thief: Deadly Shadows 30 Soldiers 32 Black & White 2 fejlesztői napló 34 Hitman Contracts interjú 36 Game Developers Conference beszámoló

40 ISMERTETŐK
40 Unreal Tournament 2004 46 Unreal Tournament 2004 - interjú 48 Splinter Cell: Pandora Tomorrow 52 Syberia 2 56 Counter-Strike: Condition Zero 60 Breed 62 Pokoli Szomszédok 2 64 Lords of the Realm III 66 Tom Clancy's Rainbow Six: Athena Sword 68 Schizm 2 70 Dead Man's Hand 72 Midnight Nowhere 74 Singles 76 Battlefield Vietnam tippcsokor

80 ROVATOK
80 HardWired Akták 82 NosztalGuru 84 Killing Spree 86 A világ legbefolyásosabb emberei 88 Gondolatébresztő 90 Mentőöv

94 HARDVER
94 Hardver hírek 96 Mobil hírek 98 Heatpipe hűtés 102 Hangkártya teszt 102 Intel Pentium 4 Prescott teszt 106 Szoftver mentőöv 108 ATI történelem 112 DirectX Next Generation 116 A hardver szerkesztő webes toolbox-a 118 A három dimenzió és az idő 120 Homok a gépezetben

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD



MIT GONDOLSZ A MAGYAR JÁTÉKPIAC ALAKULÁSÁRÓL?

A MÚLT HÓNAPHOZ HASONLÓAN ISMÉT BEPILLANTÁST NYERHETTEK A PC GURU KULISSZÁI MÖGÉ. KIEMELT TÉMÁNK APROPÓJÁBÓL MOST MEGTUDHATJÁTOK, KEDVENC ÚJSÁGOTOK KÉSZÍTŐI MIT GONDOLNAK AZ ÉVRŐL ÉVRE EGYRE DINAMIKUSABBAN FEJLŐDŐ JÁTÉKPIAC ALAKULÁSÁSRÓL.

Sasa

Az elmúlt évben a magyar szoftverpiac rendkívül dinamikus fejlődésen ment át, amely leginkább a világ legnagyobb játékkiadójának, az Electronic Artsnak hazai képviseletével hozható összefüggésbe. Régebben a Los Angeles-i E3-ak alkalmával szájtátva bámultuk az óriásplakátokon pózoló játékhirdetéseket, ma már azonban kis hazánkban is gyakran belefutunk egy-egy James Bond hirdetésbe – sőt néhány szoftverből többet vásárolunk, mint nagyobb és fejlettebb szomszédaink! Az első és legnagyobb lépés tehát megtörtént és úgy néz ki, hogy a játékkultúra téren magabiztosan elindultunk Európába.

Hancu

Egyre több játékot adnak el Magyarországon - ez annak is betudható, hogy azok is vásárlásra adják a fejüket, akik eddig másoltak. A játékosokban tehát van hajlandóság, és remélem, ez kiadói-terjesztői oldalon is további viszonzásra talál; mert van még hová fejlődni. Jöhetne még több, igényesebb magyarított játék, és meg lehetne próbálni, hogy az amerikai gyakorlathoz hasonlóan visszavásárolja a bolt a játékot, ha az nem tetszett, nem futott a gépünkön, vagy csak meguntuk. Mindig lesznek olyanok, akik "elvből" nem adnak pénzt játékért, de ha csak a legnagyobb kedvenceinket tiszteljük meg annyival, hogy megvesszük, már nagy lépést tettünk!

Gale

Mivel a multimédiás szórakoztatás trendszerűen egyre nagyobb teret nyer világszerte, logikus azt gondolni, hogy Magyarországon (pláne az EU csatlakozás után) is szervezettebb és kultúráltabb mederbe terelődik a játékpiac. Az alapigazság azonban egyelőre nem változik. Még a warez-csapatok is arra buzditanak, hogy ha tetszik a kipróbált játék, vedd meg. A legtöbben fütyülnek a felszólításra, ám ők nem látják, hogy maguk alatt vágják a fát. Lehet, hogy éppen a te baráti társaságod által egy évben megvásárolt szoftverek darabszáma billenti át azt a limitet, amikor a játék kiadója az adott játék magyarítása mellett dönt...

JuliuS

Az alacsonyabb életszínvonalú országokban (mint amilyen hazánk is) törvényszerűen rendkívüli méreteket öltő warez, mp3 és filecserélő hagyományok a mai napig rányomják bélyegüket a játékpiac-szegmensre. A hivatalos forgalmazók és képviseletek megjelenése, azok sikeresnek mondható marketingfogásai és árcsökkentő politikája javított némileg a helyzeten – a nyugati elemzésekben talán átkerültünk a kiemelt kockázatot jelentő országok közül a gyenge morállal rendelkezők közé – ám csodát egy darabig még nem várhatunk. Azt hiszem, mindenki boldog lenne, ha legalább a régió fejlettebb országai mögé sikerülne felzárkózni, de erre véleményem szerint sajnos a közeljövőben nem fog sor kerülni.

Chris

Szerintem a szoftverpiac folyamatos fejlődése az egyik olyan terület, amire igazán büszkék lehetünk mi is. Egyre több játékot adnak el, s egyre több legális Windows kerül a gépekre - annak ellenére, hogy az árak még mindig nincsenek arányban az átlagbérekkel. Külön örömet jelentett számomra az a tény is, hogy a világ egyik legnagyobb szoftverkiadója saját részleget nyitott Magyarországon, jelenlétük és munkájuk bizonyíthatja a konkurensek számára, hogy ide bizony érdemes pénzt hozni. A jövőt illetően természetesen optimista vagyok, de belátom, hogy van még hova fejlődni. Elegendő pár szomszédos ország helyzetét megvizsgálni. Remélem, hamarosan még inkább felzárkózunk ezen a téren is!

Ricco

Nekem három eredeti Diablo 2-m van, szóval szerintem fejlődünk...

Figyelem! Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC Guru következő száma május 14-én jelenik meg.

Meghalt Trafimon, oda az igazság...?

Gorky zero Beyond Honor

:: fejlesztő metropolis software :: kiadó jowood :: web jowood.com

Bevallom, kedvenc szerkesztőim a légkondicionált, belvárosi szerkesztőségből néha nem csak irreálisnak tűnő cikkleadási határidőkkel, karakterszámokkal és egyéb hókuszpókuszokkal tudnak meglepetést okozni számomra, de néha el kell ismernem megdöbbentően jó marketing képességeiket is. Nem tudom, hogyan sikerült szert tenni mostani teljes játékunkra ilyen hamar, de alig három hónapja írt tesztemet majdnem úgy zártam, hogy ez a program bizony ideális lenne játékújság lemezmellékleteként. Mit hoz a sors, alig száz nappal a játék megjelenése után máris a megújult PC Guruhoz csatolt CD-ként köszön vissza ez a meglepően jó, Splinter Cell-szerű, lopakodós elemeket is felvonultató, ráadásul magyar nyelven megszólaló akciójáték.

A történet

Mint megannyi mostanában megjelenő játék, a Beyond Honor története is napjainkban játszódik, így a benne elmesélt sztori akár valóságos is lehetne. A Szovjetunió ugyan felbomlott, de a KGB továbbra is létezik... A kontinensnyi ország területén létrejövő kisebb köztársaságok területén valószínűsíthetően titkos és tiltott kutatásokat folytatnak, többek közt különleges fegyvereket hoznak létre, és embereken kísérleteznek. Az előző kivizsgálást vezető Trafimon őrnagy – aki szerényen csak „Isten" néven szólíttatta magát katonáival – már nem igazán tud beszámolót tenni, lévén holtan találták pár napja, két golyóval a fejében. A NATO nem engedheti meg, hogy a lassacskán helyreálló világbékét régi gyárakban folyó emberkísérletekkel veszélyeztessék. Így nem hivatalosan a helyszínre küldik egyfajta európai Sam Fichertként a speciális kommandó egyik legelitebb tagját, Cole Sulivant, azaz szerény személyünket, hogy derítsük ki, mi is folyik valójában az eldugott földalatti bázisokon.

Lopakodás...

A játék sikeresen kombinálja az akciórészeket lopakodós elemekkel. A rendszer sok mindenben borzasztóan hasonlít a Pandora Tomorrow-hoz, akár ahhoz való gyakorlásként, alapozóként is lehet kezelni a programot. Alapvetően viszonylag távoli, külső nézetből szemléljük speciális katonánkat, ennek köszönhetően elég nagy belátható terep tárul elénk. Bár igaz, hogy számtalan pisztolyt, puskát és robbanóeszközt vethetünk be, nem feltétlenül ezek állandó, ész nélküli alkalmazása vezet mindig eredményhez, bár ez is egy választható – igaz, jóval nehezebb – alternatíva. Alapvetően inkább észrevétlennek kell maradnunk úgy a kamerák, mint az őrök elől is; nem szabad ajtóstul rontanunk a házba.
Lopakodásunkat elsősorban egy nagyon praktikus térkép, avagy radar segíti a bal felső sarokban. Minden katonát kör jelez, a körben lévő fekete háromszög pedig a mozgási irányukat. Akik valami miatt gyanakvóvá váltak, azok színe a térképen sárgára változik, míg akik már tudnak jelenlétünkről, és tüzet nyitnak ránk, amint meglátnak, vörös körrel vannak jelölve. Ugyanígy, a térképen mindig láthatjuk a küldetés szempontjából fontosabb helyszínek irányát is. A radar teszi lehetővé, hogy amikor csak tudjuk, elkerüljük az őröket, vagy pedig csendben a hátuk mögé osonva, gyanús zaj okozása nélkül távolítsuk el őket az élők sorából. Ilyen akció után sose felejtsük el átkutatni a holttestet, majd elrejteni egy megfelelően sötét, kietlen helyen.

Az akció végrehajtása előtt borzasztóan kell ügyelnünk nem csak láthatatlanságunkra, de arra is, hogy megfelelő csendben közelítsük meg a mit sem sejtő delikvenseket. Az egér görgőjével több fokozatban változtathatunk haladási sebességünkön akár másodpercenként is, és mindegyik jelentősen eltérő zajkeltéssel jár. Érdemes haladás közben is folyamatosan ellenőriznünk a radart, hogy az általunk keltett kisebb csörömpölés hallhatósági köre sose kerüljön az őrök hallósugarába, mert ilyen esetben egyből vizsgálódni indulnak – bár ha nem találnak semmi gyanúsat, hamar lenyugszanak.

A csendes őrhatástalanítást kívánja szolgálni két legfontosabb felszerelési tárgyunk, a villantó és jeladó. Fény, illetve hangok kibocsátásával ideiglenesen magukra vonják az őrök figyelmét, így mozgásuk kiszámíthatóvá válik, mi pedig a megfelelő helyre elbújva, gond nélkül tudunk hátuk mögé kerülni, és a feltűnés nélkül félreállítani őket az útból.

AZ ELŐZŐ GORKY

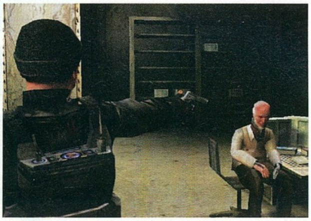
Furcsa módon az előző, még 1999-ben, ugyancsak magyar szinkronnal megjelent Gorky 17 még nem(csak) akciójáték volt, hanem egy frappáns, átlátható, körökre osztott stratégia. Hangulatát nagyon jól eltalálták, így a könnyen megérthető, mégis taktikázást igénylő játékmenet miatt szintén mindenkinek ajánlható. A játék szoftverboltokban még mindig hozzáférhető, méghozzá nagyon kedvezményes áron; akinek a Zero Hour tetszik, feltétlen vessen erre is egy pillantást.

...és akció!

Ha meguntuk a lopakodást, vagy nincs más lehetőség, mint a tűzerő bevetése, mindenképpen érdemes átváltanunk a másik nézetre, ahol a kamera beközelít katonánk feje fölé, így jóval pontosabban, akár különböző testrészekre is tudunk célozni. Minél nyugodtabb hely-

A bal oldali kadét már menekülőre fogta

Ide most benézek, egy-két őrt kivégzek...



Ide a Half-Life forráskódot, öreg!

Ezt valami Snake nevű fickótól láttam...

zetben, és minél tovább célzunk, annál biztosabb a találat. A lövés biztonságát a vörösre váltó célkereszt mérete jelzi. Az egyes lövések közbeni találatbiztonságot növeli, ha rövid időre megállunk két ravaszhúzás közben (a visszaható erő miatt kisebb célzáskorrigálásra van szükség), de ezen kívül az általános lövésbiztonság azonos ellenfélre való tüzelésnél folyamatosan javul!

Érdemes nagyon ügyelni a muníció mennyiségére, mert a legtöbb pályán eléggé szűkösen leszünk belőle. Tűzcsatákkor ugyan nagyon kellemetlen, ha a lövöldözés kellős közepén fogy ki stukkerünk az ólomból, de azért ne töltsünk újra minden egyes lövés után, mert ilyenkor (valósághű módon) a régi tárban lévő összes lőszer elvész.

A játék kilenc, fokozatosan nehezedő nagy küldetésből áll, amikben felváltva kell alkalmaznunk a fenti két fő taktikát. Átlagos játékosok nyugodtan kezdhetik Normal fokozaton a megmérettetést, a nehéz beállítást viszont inkább csak első végigjátszás után ajánlom, a stílussal ismerkedők pedig feltétlenül a könnyű nehézségi szintet válasszák, nehogy elmenjen a kedvük a játéktól már az első küldetések alatt. A játékban található egy nagyon frappánsan felépített oktatómód, ami bár kissé unalmasra sikeredett, megtanít a legalapvetőbb taktikákra, lehetőségekre, egyszer mindenképp érdemes átverekednünk magunkat rajta.

Irányítás

Bár a menüben lehetőségünk nyílik valamennyi gomb átkonfigurálására, a készítők által kitalált gombkiosztást nagyon praktikusnak és kényelmesnek találtam, ennek megfelelően szerintem érdemes ezzel végigjátszani a programot. A szokásos W, S, A, D gombokkal irányíthatjuk katonánkat, míg mozgási sebességét az egér görgőjével változtathatjuk meg. Lopakodni az Alt billentyű lenyomásával tudunk, míg futásra a Shiftet lenyomva van lehetőségünk. A tárgyak felvétele és használat szokásos módon jobb egérgomb lenyomásával történik – görgővel tudunk változtatni esetleg a végrehajtandó cselekvésen -, míg a tüzeléshez a bal egérgombot használjuk. A felszerelési listát a Tab hosszú való lenyomásával varázsolhatjuk elő, de a fegyvereket közvetlenül is elérhetjük az 1-6 gombok segítségével: ezeket többször lenyomva tudunk más és más lőszertípust használni az egyes mordályokhoz.

Türelmesen, taktikusan

A játék ahhoz képest, hogy mennyi fegyvert ad a kezünkbe, nagy türelmet és odafigyelést igényel. Bár a pályák meglehetősen lineárisak, ha esetleg elakadnánk, mindig figyelmesen olvassuk el az eddig kapott információ-összefoglalókat, és derítsünk fel minden ismeretlen részt a térképen. Mentsünk minél gyakrabban, az őröknél pedig várjuk ki mindig az ideális időpontot a támadáshoz. Nem Rambót alakítjuk, hanem egy speciálisan kiképzett elitkatonát, ennek megfelelően a konkrét küldetéscélokra koncentráljunk, nem kell (mindig) vérfürdőt rendezni. Ha így állunk hozzá a programhoz, a nagyon hangulatos zenei aláfestésnek, és a nem olyan szép, de a leggyengébb gépeken (elvileg még egy P200-ason is!) vígan elfutó grafikának köszönhetően jó néhány napra kellő kihívást jelentő, élvezetes, a szürkeállományt sem teljesen hidegen hagyó programot tudhatunk magunkénak – mely mellesleg kellően ráhangol a hónap egyik legjobb játékára, a Pandora Tomorrow-ra!

Greg5

PC GURU kvízjáték

játssz velünk! 3 egyszerű lépésben..

- keresd fel honlapunkat (www.pcguru.hu/játék)
- töltsd ki a kötelező mezőket
- válaszolj a kérdésekre
- jelentkezési határidő: **2004. május 7.**
- sorsolás: **2004. május 11.**

a nyeremény:

Ebben a hónapban a PC GURU magazin kvízjátékában egy szerencsés olvasónk megnyerheti a világ legkisebb újratölthető 5 in 1 Mp3 player/ digital recorder óráját!

Előző játékunk nyertesének nevét megtaláljátok a weboldalunkon

A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nem válthatók.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

DVD tartalom

Ismét mozgalmas négy hetet tudhatunk magunk mögött. Szerencsére nem csak fergeteges játékokra, de kiváló demókra is sikerült rátenni a kezünket, melyek közt olyan címek szerepelnek, mint a Splinter Cell Pandora Tomorrow, aminek nemcsak egyszemélyes, de többszereplős változata is megéri a próbát. A Discovery Channel ismeretterjesztő filmje mellé összeállítottunk egy hatalmas Far Cry tesztet, amiről elöljáróban csak annyit mondanánk, asztali DVD lejátszóval rendelkező olvasóink ne hagyják ki! Ha pedig egy kis olvasnivalóra vágytok, kattintsatok állandó rovatainkra, ahol többek közt nagyszerű foci, Call of Duty, és Star Wars ...mákkal várunk benneteket.

THE I OF THE DRAGON
játékdemo

A Drakan óta nem igazán láttunk olyan játékot, ahol a középpontban valamiféle sárkány lenne. A The I of the Dragon ismét feleleveníti az élményt, amikor a pikkelyes bőrű szárnyast irányítva úgy érezhettük, mi vagyunk a világ urai. A program hatalmas területeket képes megjeleníteni, grafikai megvalósítása átlagon felüli, az irányításhoz pedig hamar hozzá lehet szokni. Egy próbát feltétlen megérdemel ez a mesebeli akciójáték!

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA:

W A S D	mozgás
Q A	fel/le
SPACE	célzott lövés
O	kamera zoom
C	kameraválasztás
1 2 3	fegyverválasztás
E	elkapás
Y	automata célpontkiv.
R T	következő/előző c.pont
M	térkép

JOINT OPERATIONS
játékdemo

A Novalogic hamarosan megjelenő többszereplős játékának első demóverzióját még a hivatalos áprilisi megjelenés előtt sikerült megkaparintanunk, ezért rendhagyó módon feltettük mellékletünkre – annak ellenére, hogy sajnos csak multiplayer opcióval rendelkezik. Reméljük, így is sikerül kedvet kapnotok hozzá, hiszen kipróbálhatjátok a program sajátosságait jelentő járműveket, helikopterek, fegyvereket. Bizvást állíthatjuk, hogy ha minden jól megy, hamarosan új, erős konkurens érkezik a taktikai akciójátékok piacára, amitől nem árt tartania a jelenlegi uralkodóknak.

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA:

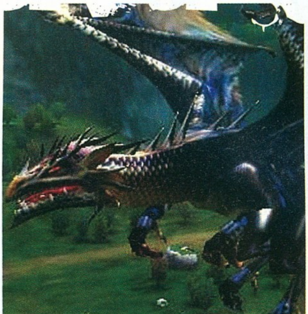
W A S D	mozgás
1 2 3	kés, oldalfegyver
SHIFT	rögzített fegyver, jármű
Z X C	fekvés, guggolás, állás
SCROLL LOCK	automata futás be/ki
B	távcső
V	térkép
N	éjjellátó be/ki

SPLINER CELL PANDORA TOMORROW
játékdemo

A majdnem pontosan egy éve megjelent Splinter Cell minden porcikájában tökéletes játék volt, a média ódákat zengett róla, szinte képtelenség volt letenni. Nem csoda hát, hogy a készítők belevágtak a folytatás elkészítésébe, melynek eredménye majdnem olyan lehengerlő lett, mint az első rész. Új speciális mozdulatok, új pályák, innovatív többszereplős játékmód, és persze a szokásos, szuperkémeknek szánt izzasztó feladatok várják a játékosokat a programban, melynek egyszemélyes és többszereplős demóját is megtalálhatjátok DVD mellékletünkön.

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA:

W A S D	mozgás
O	fel/le
C	guggolás/felállás
Q	hátat a falnak
E	tárgyat használni
SPACE	cselekvés
R	fegyver újratöltése
V	figyelemelterelő fütty



> Teljes Film

HELIKOPTERES ROHAMOSZTAGOK

45 perces ismeretterjesztő film

Egy rendőrségi pilóta szerint: „az életben a legizgalmasabb kalandok a levegőben történnek..." Ebben az akciódús filmben betekintést nyerhetünk a légi rendőrség, a parti őrség, a mentők, tűzoltók és tv-operatőrök veszélyes munkájába. A legmodernebb technika és speciális kamerák segítségével élőben válhatunk részeseivé autóval menekülő gengszterek helikopteres üldözésének, vagy fuldokló fiú kimentésének a Harlem folyó halálos örvényéből. Tanúi lehetünk még más veszélyhelyzeteknek, különleges bátorságot igénylő életmentő akcióknak is.

! A FILMET ÉS JÁTÉKTESZTEINKET ASZTALI DVD LEJÁTSZÓVAL IS MEG TUDJÁTOK NÉZNI !

> JAVÍTÁSOK:

A kiadást követően szinte hetente jelentek meg az újabbnál újabb Spellforce javítások, ami ezúttal az 1.10-es verzióra javítja az alapjátékot. A patch égető problémákat orvosol, többek közt új Bindstone-okat helyez el a pályákon, és belekerült a játék hamar kaotikussá váló tárgylistáját egyetlen gombnyomással rendező funkció is.

Call of Duty v1.3 / Earth 2150 v2.0 / Gangland v1.1 / Lords of the Realm III v1.01 és Castle Editor / Pharaoh: Cleopatra v2.0 / Pharaoh v1.2 / Spellforce v1.10 / Star Wars: KotOR v1.03 / X2 v1.03 (EU)

> SHAREWARE JÁTÉKOK:

Amit feltétlen látnod kell:

Hamsterball

Érdekes játékkal rukkoltak elő a shareware játékaikról híres Raptisoft fejlesztői, mely azonnal levett minket a lábunkról. Hamsterball című programjukban egy üveggömbbe zárt hörcsög (!) irányítása lesz a feladatunk, akit 12 gyönyörűen kidolgozott 3D-s pályán kell eljuttatnunk a célegyenesbe. Eközben minden ügyességünket latba téve ki kell kerülnünk a számunkra egészségtelen elemeket, melyek érintésekor könnyen lepottyanhatunk a biztonságot jelentő platformokról. Külön dicséret illeti a time mode-ot, ahol egymással versengve dönthetjük meg a pályarekordokat.

További shareware játékok:

Abracadabra / Arctic rush / Bouncy Ball Challenge / Brickshooter / Leylines / Panic / Return to the Citadel / Seth Puzzle Boxes

> **Hamsterball - Shareware játék**

> ÁLLANDÓ ROVATAINK:

A hónap legérdekesebb témája: Focivilág

Nem vitás, hogy Focivilág című rovatunk egyedülálló alkotás: nemcsak a nyugati bajnokságokkal és az európai kupákkal foglalkozik, hanem példátlanul részletes életrajzokkal mutatja be az igazi focit művelő játékosokat. Kíváncsi vagy a legapróbb részletekre is, képben lennél az összeállításoknál és a játékoskereteknél, tudni szeretnéd, mit játszott kedvenced öt évvel ezelőtt? Kukkants be DVD mellékletünk e havi legérdekesebb témájába!

További rovataink a DVD-n:

Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Linux / Mafia / Medal of Honor / Old Hardware / Photoshop (új!) / Quake 3 Engine / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / Warcraft III / World of Warcraft

> **Focimánia - Rovat**

> ANIMÁCIÓK:

A „fantasztikus"-nál enyhébb jelzőt nem találok arra, hogy milyen animációkkal próbálták levenni minket lábunkról ebben a hónapban a játékfejlesztők. Legjobb példa erre a legújabb STALKER-fegyvereket bemutató, vagy az „Így készül a World of Warcraft intrója" videó. Ezeken kívül mindenképpen érdemes lesz megtekintenetek DVD Video formátumban tárolt Far Cry összefoglalónkat is!

> **World of Warcraft - Animáció**

Advent Rising / Alpha Antiterror / Black & White 2 / Driv3r (3. trailer) / Everquest 2 / Ground Control 2 (2. trailer) / Ground Control 2 (vízesés) / Man of Valor: Vietnam / Richards Burns Rally (így készült és trailer) / Shadow Ops: Red Mercury / Söldner: Secret Wars / Stalker (fegyverek) / World of Warcraft (griff-lovaglás és így készül) / Xpand Rally (rombolható környezet)

TURKÁLÓ

(FELHASZNÁLÓI PROGRAMGYŰJTEMÉNY)

WinRar 3.30 magyar változat

A WinZip megjelenése óta folyamatosan özönlöttek a jobbnál jobb tömörítőprogramok, melyekkel még hatékonyabban lehetett kisebb csomagokba passzírozni fájljainkat. Öt év alatt a Zip népszerűsége mit sem csökkent, hiába voltak esetleg jobbak a konkurensei, ha senki nem használta azokat. Talán csak egy olyan tömörítőprogram van, amely népszerűségben is versenyben szállhat a Zippel, ez pedig a WinRar, amelynek legújabb verziója ismét bebizonyította, hogy igenis van keresnivalója a piacon. A leggyakrabban RAR fájlok kicsomagolására használt programmal rengetegféle állományt tömöríthetünk ki és be, ráadásul olyan funkciókkal is rendelkezik, mint az önkicsomagolós EXE fájl készítése.

A legfrissebb DivX és Xvid codecek / Norton Antivirus frissítés (2004.03.25) / Ahead Nero Burning Rom v6.3.1.6 / Winamp 2.91 és 5.02 verziók / CDex v1.51 (MP3 készítő) / Friss videokártya driverek (NVidia 56.64 és Ati Catalyst 4.3 driverek) / Total Commander 6.01 / ICQ 2003b / PowerToysXP / ACDSee 6.0.3 / SnagIt 7.0.3 / TuneUp Utilites 2003 (rendszerkarbantartó) / Internet Explorer 6.0 SP1 teljes változat / stb...

> **Spellforce - Javítás**

NEWS

Warhammer 40.000: DAWN OF WAR

Kiadó: THQ
Fejlesztő: Relic Entertainment
Honlap: www.relic.com/product/dawnofwar
Megjelenés: Még nincs

A Warhammer 40.000 alkotóinak Monopoly (Tycoon) mintára készülő játékadaptációjáról már szóltunk a hírek rovat hasábjain. Most visszatérünk a Relic kezei között formálódó játékra, mivel immár nagyfelbontású képek is hozzáférhetővé váltak, melyek nyomán azonnal roppant bizalmat szavaztunk a műnek.

> Kaotikus küzdelem a kanyarban

> Ez itt a Robotzsaru-akadémia?

Grafan

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Emogence
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2005 vége

Elegem van a PC Guruból, kilépek, pizzéria-szórólapokat akarok írni! – kb. ez a párhuzam süthető rám Herb Marselas és Chas Boyd kapcsán. E két úriember ugyanis nemrég otthagyta a világ legnagyobb tőkekoncentrátumát, a Microsoftot, hogy Emogence néven megalapíthassák saját fejlesztőcégüket, s nem mellékesen belevethessék magukat ígéretes, FPS-be oltott 3D-s szerepjátékuk, a Grafan munkálataiba. A 3D itt különösen fontos tényező, tekintve, hogy Boyd történetesen a Direct3D nagy tudora, Marselas pedig korábban az Age of Mythology, illetve a Halo 2 grafikus motorját piszkálgatta. Így már az sem meglepő, hogy a mesterek csúcstechnológiával készülő játékukat a jövő általánosan elfogadott benchmarkjává (nem rossz marketingfogás!) óhajtják tenni.

Beneath A Steel Sky 2

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Revolutions
Honlap: www.steel-sky2.com
Megjelenés: Még nincs

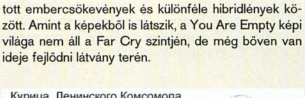
Örömmel jelenthetjük, hogy készül a futurisztikus kalandjátékok egyik gyöngyszemének, a Beneath A Steel Skynak a folytatása! A következő rész szerencsére nem került el hazulról, újra a Broken Sword-trilógiát jegyző Revolutions építi fel majd a játék cinikusan gondolatkontrollált világát, ám többet sajnos a fejlesztés korai stádiumának köszönhetően nem árultak el az alkotók.

Halkan jegyezzük csak meg, ügyes kis marketing ez, hiszen a Revolutions tavaly augusztusban még azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy ingyenesen letölthetővé tette az 1994-es keltezésű nagy elődöt.

You Are Empty

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Digital Spray Studios
Honlap: ?
Megjelenés: 2004 vége

George Orwell 1948-ban elképzelte, az orosz illetőségű Digital Spray Studios pedig – ha csak digitális formában is, de – 2004-ben megvalósítja a nagy művet, az 1984-et. A You Are Empty alkotói kicsit másként képzelik a mester látomását a diktatúra csúcspontjáról, hiszen itt a történet szerint csupán egy várost szánnak a tökéletes kommunista kolónia létrehozására irányuló kísérleteknek. Ehhez ráadásul nemcsak gyógyszereket és pszichés kezelést alkalmaznak a fejesek, de génmanipulációval is próbálkoznak, ám ez balul sül el, így hősünk, egy átlagos elvtárs nem tehet mást, mint felveszi a nyúlcipőt és a fegyvert az eltorzított embercsökevények és különféle hibridlények között. Amint a képekből is látszik, a You Are Empty képi világa nem áll a Far Cry szintjén, de még bőven van ideje fejlődni látvány terén.



> Egy vendégszereplő a Jurassic Parkból papíron... és a játék világában

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

>Gabe NEWELL
Half life 2 projectvezető
Valve

„A Half-Life 2-be eddig valamivel több, mint 40 millió dollárt öltünk bele. Ijesztő szám! Még hónapokra vagyunk a befejezéstől, jelenleg tesztereket keresünk, akik a játékélmény polírozásában és a hibakeresésben segítenének, valamint készülünk a 2004-es E3-as bemutatónkra, amivel ismét meg szeretnénk döbbenteni a közönséget..."

>Tim WILLITS
designer
Id Software

„A Doom 3 visszatérés egy olyan világba, amit a rajongók nemcsak az istenítésig imádnak, de tíz év szépíti meg minden emléküket róla. Ilyen felfokozott várakozásnak eleget tenni kihívás a javából! Kicsit úgy érezzük magunkat, mint George Lucas, amikor 15 évvel a Jedi visszatér után úgy döntött, elmeséli a Csillagok háborúja történetének előzményeit, és elkészítette a Baljós árnyakat. Remélem, mi a Doom 3-mal azért jobb munkát végzünk nála...!"

>Mike WILSON
cégvezető
Gathering of Developers

„Sokáig úgy gondoltam, a Deer Hunter és a Barbie Fashion Designer rajongóit „igazi játékosokká" lehet nevelni, de úgy tűnik, a kezdeti lépések után (a tömegek Simsre való átállása) megtorpantunk. A hobbijátékosok milliói, akik igazán fel tudnák futtatni a játékpiacot, remekül elvannak a Windows pasziánsszal, ingyenes netes flash-mókákkal, vagy olyan 15-20 dolláros játékokkal, amelyek köszönőviszonyban sincsenek a minőséggel. A játékipar jövője nagyrészt azon múlik, jön-e egy új Will Wright, aki egy új Simsszel még közelebb tudja csalogatni az alkalmi játékosok millióit az igazi, vérbeli játékokhoz."

>Warren SPECTOR
designer
ION Storm

„A Deus Ex 2 demójának kiadása óriási hibának bizonyult. Sajnos nem tehettünk ellene semmit, hiszen kiadói szintű döntés volt, de úgy gondolom, erősen visszavetette az eladási adatainkat, hogy a demó alapján a játékosok számára egyszerűen nem derült ki, hogy milyen is lesz a játék valójában. A Deus Ex 2 a döntési szabadságról és a döntések következményeiről szól, és ahhoz, hogy ezt igazán értékelni tudja az ember (no meg hogy a sztoriban el tudjon mélyülni), több órányi játékélményre van szükség. Ezt pedig egy demó sajnos nem képes nyújtani. Megtanultuk ezt a leckét is, bár elég drágán megfizettük az árát."

Runaway 2

Kiadó: Még nincs **Fejlesztő:** Pendulo Studios **Honlap:** Még nincs **Megjelenés:** Még nincs

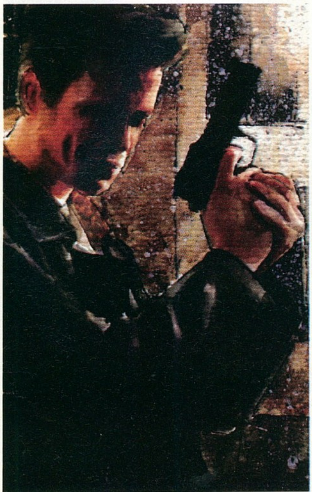
Közel félmilliós eladott példányszámmal büszkélkedhet a tavalyi év egyik legnagyszerűbb kalandjátéka, a Runaway: A Road Adventure, és ez a szám a műfajban már szinte aranylemeznek számít – következésképp rohamosan készül a folytatás. Sajnos azonban bárhogy is puhatolózik a nemzetközi újságíró-közösség a fejlesztőknél, a Runaway 2-ről egy szót sem árulnak el, mindössze néhány karcolattal, illetve a honlapjukon egy nem túl bizalomgerjesztő „Kiadót keresünk!" transzparenssel borzolják a kedélyeket...

> **Már a koncepcióképekből is kitűnik, hogy hőseink továbbra sem a hétköznapi emberek életét élik**

Max Payne 3

Kiadó: Take Two
Fejlesztő: Remedy Entertainment
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

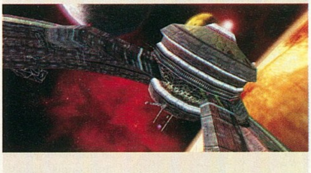
Érdekes, hogy egy kicsinyke hír mekkora káoszt képes okozni a játékok rajongóinak, na és fejlesztőinek világában. Történt ugyanis, hogy a Max Payne-t kiadó Take Two vezérigazgatója, Jeffrey C. Lapin egy floridai konferencián a széria sikereiről, illetve a második rész gyenge eladási mutatóiról regélt, amikor elhintette, hogy gondolkodnak az esetleges harmadik részen. Időközben néhány szemfüles rajongó kifigyelte, hogy a cég bejegyeztette a maxpayne3.com domainnevet. A nagy „bejelentés" persze – mint ahogy az lenni szokott – tornádó módjára söpört végig az online játéklapok világán, különösen azért, mert a Remedy Entertainment később megerősítette, hogy a következő Max Payne-projekten dolgoznak...



> APRÓ

A Blizzard folytatja szélmalomharcát a Battle.netet elárasztó, és a becsületes játékosok életét megkeserítő csalók ellen. A legutóbbi razzia eredménye 263000 letiltott Starcraft CD-kulcs, és 19000 törölt Warcraft 3 játékos...

A Sony Online-nál nagy csinnadrattával ünnepelték meg az EverQuest ötödik születésnapját. A kiegészítőkkel együtt eddig 2,5 millió példányban elkelt, 420000 aktív felhasználóval rendelkező játékkal kapcsolatban néhány csillagászati adatot is nyilvánosságra hoztak, úgymint:
Az elmúlt öt évben 12 millió karaktert generáltak a játékosok, ezen felül egymillió nem-játékos karakter népesíti be Norrath világát.
A legidősebb EverQuest-játékos 78, a legfiatalabb 9 éves.
Az összes idő, amit a játékosok eltöltöttek eddig az EverQuestben, több mint 184000 év!
Az EverQuest által kínált teljes játéktér több mint 900 millió négyzetméternyi.
A játék 1500 szerveren fut szimultán, ezek össz-teljesítménye elég lenne ahhoz, hogy bekerüljön a világ 100 leggyorsabb szuperszámítógépe közé.
A játék az elmúlt öt évben tízmillió gigabyte-nyi adatforgalmat generált az interneten.



Már régóta pletykálják, de most valóra vált: az Electronic Arts leállítja felemás sikerű online sci-fi játékát, az Earth & Beyondot. A fő konkurens Eve Online készítői azonnal lecsaptak a játék nélkül maradt rajongókra, és egy hetes ingyen játékkal csábítgatják őket magukhoz.

H news magyar hírek

EA MAGYARORSZÁG

Az Electronic Arts tavaly önálló képviseletet hozott létre Magyarországon, munkájuk eredményeként dinamikus fejlődést tapasztalhatunk a játékpiacon. Joó Ildikót, az EA Magyarország marketing menedzserét kérdeztük arról, hogyan vélekednek a hazai szoftverpiacról.

„Az Electronic Arts tavaly lépett be közvetlenül a piacra; elég magas elvárásokkal mind az eladásokat, mind marketinget illetően. Olyan és hasonló akciókat tervezünk, mint az első magyar Battlefield LAN parti, a gyermeknapi Harry Potter rendezvény a Vidámparkban, vagy éppen az Európa-bajnokság alatt a virtuális focibajnokság az Árkád üzletközpontban. A magyarországi szoftverpiac kiemelkedő fejlődést mutat, ami nemcsak bevételekben, de a mi aktivitásunkban is jelentkezni fog, így idén megjelenik az első hivatalosan is magyar nyelvű EA játék, és remélhetően néhány éven belül a szoftverek zöme lokalizált formában kerülhet a felhasználók kezébe."

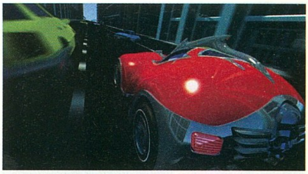
Joó Ildikó EA Magyarország

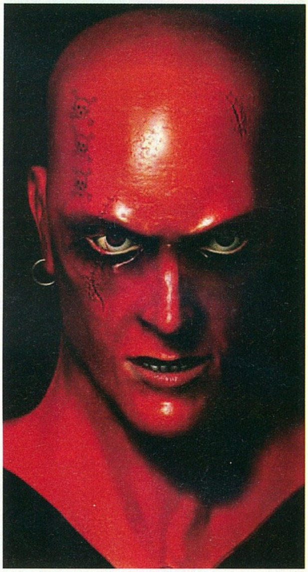
Carmageddon

Kiadó: SCi
Fejlesztő: Stainless Games
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2005. nyár

Dübörgő motorok, hatalmas kipufogók, szegecses motorháztetők és járókeretes nénik – van-e olyan lény a Földön, akinek ne a Carmageddon jutna erről azonnal eszébe? A játékot, melyben a Mortal Kombat utáni brutálhullám teljesedett ki, természetesen a világ számos országában gondolkodás nélkül betiltották, bár kegyesebb helyeken (pl. Angliában, Németországban) megelégedtek a zöld vérrel (zombikat irtunk, nem embereket), vagy robotok szerepeltetésével, és csak néhány szerencsésen elmaradott országban jelent meg a maga eredeti mivoltában.

Aztán persze jött a folytatás, kicsivel haloványabb sikert elérve, majd a harmadik rész, ami olyannyira kimerítette a bűnrossz kategóriát, hogy a kiadó azóta is a sarokban térdepelteti a szerencsétlen játékot. Ám most az SCi elérkezettnek látta az időt a bűnbocsánatra, és újra elővette a sorozatot, hogy a legújabb videokártyák effektparádéjával megtámogatva még naturalisztikusabban élhessük ki az énünk sötét oldalán megbúvó sofőr-agressziót.



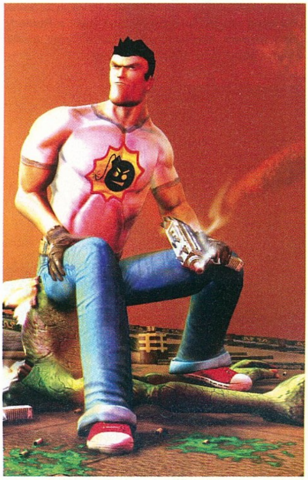


Könyörgöm csak Bucit ne engedjétek a volánhoz

Serious Sam 2

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Croteam
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

Sajnálatos módon továbbra is kiadó nélkül árválkodik a Croteam soron következő mészárlós játéka, a Serious Sam 2, pedig a vadonatúj engine már kész (tud mindent, mi a mai kor effektparádéjához szükséges), már csak a pályák megépítése, a szörnyhordák elhelyezése, illetve a mesterséges intelligencia tökélyre fejlesztése van hátra (utóbbit feltehetőleg ismételten nem viszik túlzásba...).



Bárcsak a kiadóvadászat is ilyen könnyen menne

APRÓ

A Fantasy Flight Games társasjáték-kiadó cég nemrég a Warcraft alapján készülő táblás játékával került a reflektorfénybe. Most hasonló, PC-s kapcsolódású bejelentést tettek: idén októberben dobják piacra a hivatalos Doom társasjátékot!

A Gearbox (Halo PC, Half-Life Blue Shift) megnyitotta új játékának weboldalát, amin egyelőre csak a mű címe díszeleg: War Story. Azt beszélik, az új projekttel Randy Pitchford és csapata is beáll a vietnami témájú FPS-eket fejlesztők egyre hosszabb sorába...

SOHASEM LEHET TUDNI
AXE 24-7
TOUCH
AXE 24-7. Amikor csak akarod!
24 órás AXE hatás a hét minden napján.

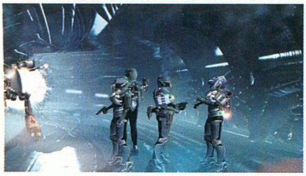
magyar hírek

Earth 2160

Kiadó: Zuxxez Entertainment
Fejlesztő: Reality Pump Studios
Honlap: www.earth2160.com
Megjelenés: még nincs

Úgy látszik, a Reality Pump Studiosnak még van pár oldala a világvégét (kevésbé öntelten: a Föld megsemmisülését) feldolgozó történetéből, hiszen javában készül sorozatuk következő része, az Earth 2160. Amint látszik, az elődhöz képest újabb tíz évet ugrottunk az időben, de nagy változásokra ne számítsunk indulatok tekintetében: az Eurasian Dynasty, a Lunar Corporation és a United Civilization States továbbra is ősellenségekként viszonyulnak egymáshoz. Az egyetlen, amiben egyetértenek, az az időközben a Marson véletlenül felébresztett idegen létformák megfékezése.
A kampányok során mind a négy oldallal hadjáratot indíthatunk a Naprendszer uralmáért, bár fejenként csupán hét misszió keretein belül, ami igencsak szolidnak mondható a mai kor számdömpingjének tekintetében. Biztató viszont a virtuális ügynökök megjelenése: ezeket a specialistákat (ki tudományos területen képzett, ki harcban jeleskedik stb.) bármelyik oldal felbérelheti, hogy megerősítse védelmét, szabotázst készítsen elő, vagy simán megcsapolja az ellen nyersanyagtartalékait. Természetesen a többjátékos rész sem lesz elhanyagolva, multiplayerben négy játékmód gondoskodik önfeledt szórakozásunkról, de ha úgy tartja kedvünk, akár a gép ellen is kiállhatunk, a skirmish mód segítségével.
A játék első számú erősségéről, a grafikáról inkább nem zengünk ódákat, nézzetek a képekre...

> A külső helyszínek hangulatosak



> A belsők már kevésbé

Godfather

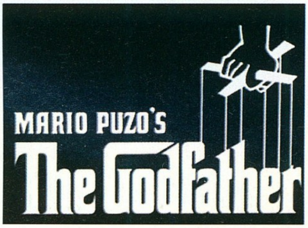
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: ismeretlen
Honlap: még nincs
Megjelenés: 2005 vége

Az Electronic Arts nem bíz semmit a véletlenre, a Gyűrűk Ura és a Harry Potter játékadaptációi után újra a hollywoodi filmek licencelésének pénzterhes elfoglaltságába vetette bele magát. Most a Keresztapatrilógiát szemelték ki maguknak, amelyhez nem titkoltan Al Pacino és Robert de Niro arcát, illetve hangját szeretnék megnyerni. A játék a tervek szerint 2005 végén kerül a boltokba, hivatalos bejelentése az E3-on várható.

SCOTT MILLER MEGMONDJA A FRANKÓT

A világ legzseniálisabb játéka a Pac-Man. Minden idők legsikeresebb játékautomatájaként több mint negyedmillió példányt értékesítettek belőle, és még ma is tanulhat belőle minden játéktervező. Játékmenetének tökéletességéhez nem férhet kétség. Egyszerűen kezelhető, könnyen megtanulható, de közel lehetetlen teljesen kitanulni. Lássuk csak: a játék két célja megenni a pályán található összes bogyót, és közben menekülni a szellemek elől. Miközben eszed a bogyókat, lassabb vagy az üldözőidnél, egyébként gyorsabb. Van négy szuperbogyó, amiket ha megeszel, rövid időre te leszel erősebb a szellemeknél. Ha megtisztítottál egy labirintust, megjelenik egy bónusz gyümölcs, amit újabb pontokért ehetsz meg. Említhetném még a szellemek változatos AI-ját, a végtelenített játékteret, és még sok más zseniális apróságot, de most maradjunk a három felsorolt játékelemnél. Mi a közös bennük? Az, hogy választás elé állítják a játékost, akinek folyamatosan, minden pillanatban olyan döntéseket kell hoznia, amelyeknek egyaránt vannak pozitív és negatív oldalai. Egyem a bogyókat, és

ezzel növeljem a pontszámom, de lassítsam le magam annyira, hogy ne tudjak menekülni? Ha felveszem a szuper-bogyót, a pontszámra menjek a szellemek megölésével, vagy a pálya teljesítésére? Kockáztassam-e az életem a bónusz gyümölcs megszerzésével, vagy menjek a következő pályára? Létfontosságú, tökéletesen kiegyensúlyozott előnyökkel és hátulütőkkel bíró választások! Pontosan ez az, amit megtanulhatnának a Pac-Manből a mai játékok tervezői: a játékos döntések elé állítása. Mikor melyik utat, tárgyat, fegyvert, felhúzható épületet, legyártható egységet, válasz-lehetőséget, járművet válasszam, és ennek milyen következményei lehetnek? Vegyük észre, hogy az igazán sikeres játékok azok, amelyek folyamatosan érdekes és fontos döntési helyzetekkel bombázzák a játékost, ezzel fenntartva az érdeklődést és a feszültséget. A Pac-Man 18 éves, de nem szégyen tanulni tőle...



H news magyar hírek

FOCI EB AZ ÁRKÁDBAN UEFA EURO 2004

A hatalmas sikerű Battlefield LAN parti után az Electronic Arts újabb, még nagyobb szabású show-t szervez. A foci EB alatt, június 11-20 között az UEFA Euro 2004 játék megjelenésének apropójából virtuális Európa-bajnokságra invitálja a labdarúgás és a játékok szerelmeseit, akik természetesen nem csak nagyszerű élményekkel, hanem értékes nyereményekkel is távozhatnak. Az Árkádban megrendezett játékshow-n kipróbálhatjátok a legújabb Electronic Arts játéko-

> A megmérettetés porondja már elkészült

kat, részt vehettek az Adidas rúgóbajnokságon, a Beckham-frizuraversenyen, valamint 25 számítógépen küzdhettek meg egymással és a PC Guru szerkesztőivel az Európa-bajnoki címért.

magyar hírek magyar hírek magyar hírek

CSI MIAMI

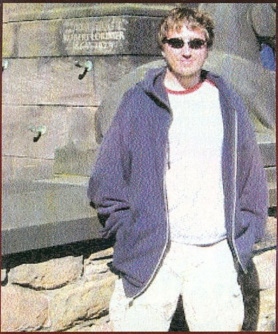
Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: 369 Interactive
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

A napokban jelent meg a Helyszínelők sorozaton alapuló Crime Scene Investigation 2: Dark Motives, de a sorozat megállíthatatlannak tűnik. Az Ubisoft időközben ugyanis bejelentette a CSI: Miamit (ami értelemszerűen a Miami helyszínelők sorozat alapján készül), és bizonyos CSI: New Yorkról is pusmognak fejlesztői körökben... A Miami valamikor 2005 elején lát napvilágot, és ahogyan a sorozat korábbi tagjainál már megszokhattuk, a TV-széria ismert karaktereivel kell különféle komplex bűnügyeket megoldanunk. Szintén a sorozat mintájára, embereink ezúttal is fel lesznek szerelve a legmodernebb műszaki eszközökkel, amelyek segíthetnek a bizonyítékok feltárásában. Természetesen a hagyományos rendőri munka alkalmazására is bőven nyílik majd lehetőségünk. A Ubisoft igencsak boldog lenne, ha a játék megismételné a TV-sorozat sikereit, hiszen 2002-es bemutatásakor a CSI: Miami közel 23 milliós nézettségével az új műsorok között a legnagyobb nézőszámot produkálta a televíziózás történetében.

SIKEREK UTÁN: DEUS EX: INVISIBLE

Szokásos havi mini-interjúnkban 2004 eddigi legellentmondásosabb játékáról, a Deus Ex: Invisible Warról kérdeztük a játék vezető designerét, Harvey Smith-t.

PC Guru: Visszatekintve az Deus Ex 2-re, mivel vagytok leginkább elégedettek, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek a játék fejlesztését?
Harvey: Nagyon tetszik, ahogy sikerült a játékos és a környezete közti interakciókat megoldanunk. Nagyon sokféle stílusban játszhatsz, és nagyon sok módon oldhatod meg az elötted álló feladatokat. Különösen büszke vagyok arra, ahogyan a játék különféle befejezéseit sikerült megoldanunk. Sötét hangulatúak, baljósak, de mégis megadják azt az érzést, hogy megnyerted a játékot.



Geoff Thomas

Ha valamit megváltoztathatnék, az a grafikus engine-t érintené. Valahogyan meg kellene oldani, hogy nagyobb területeket legyen képes megjeleníteni a motor, mert így sajnos eléggé hiányzik a játékból a Deus Ex 1 felfedezés-élménye...

PC Guru: Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?
Harvey: Az, hogy a fejlesztőcsapat tagjaival való kapcsolattartás, a csapatszellem, a morál magasan tartása legalább olyan fontos, mint a konkrét játékdesign.

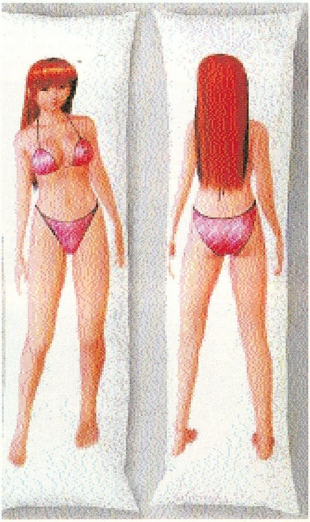
PC Guru: Következő játékotok a Thief: Deadly Shadows lesz. Hogyan halad a munka, és mik a várakozásaitok a játékkal kapcsolatban?
Harvey: Mivel a Thief projektben csak érintőlegesen veszek részt, kívülről talán objektívabban tudom szemlélni a játékot, mint akik évek óta dolgoznak rajta éjt nappallá téve. Ez alapján azt mondom, a játék igazán remek, igazi klasszikus lehet belőle, és a srácok nagyon keményen dolgoznak rajta, hogy az is legyen... De mindenképpen kell neki még egy kis plusz idő tesztelésre és a játékélmény hibátlanra csiszolására.

Lövök nektek egy fácánt, fiúk!

Kissé szűk a hely helikopteres manőverekhez

Paparazzi

A játékok iráni rajongás nem ismer határokat - erre jó példa e havi lesifotónk, amin egy ember nagyságú párna látható, azon pedig Kasumi, a Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball xboxos röplabdajáték egyik fiatalkorú hősnője életnagyságban és bikiniben. Hogy jobban értsük a funkcióját: az angol reklámszöveg "hugging pillow"-ként (magyarul kb. "ölelgető párna") emlegeti a remek terméket. Az első szállítmány állítólag percek alatt elfogyott a japán boltokból; elképzelni sem merjük, mit művelnek szegény lánykával az elvadultabb rajongók...



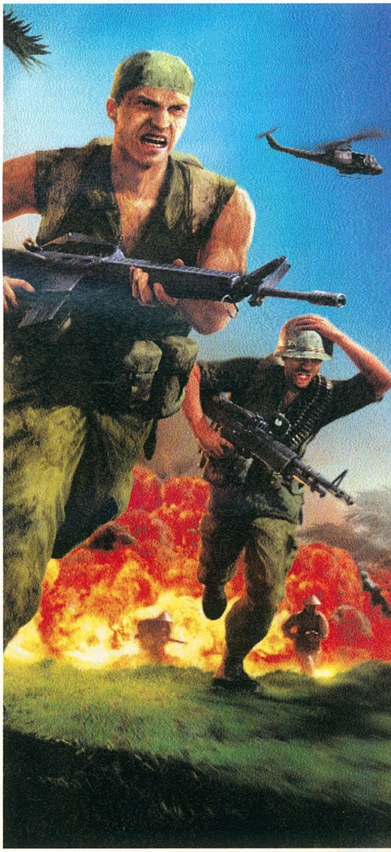
Mindenki üljön vissza... idehaza nem kapható

Conflict Vietnam

Kiadó: SCi
Fejlesztő: Pivotal Games
Honlap: www.pivotalgames.com
Megjelenés: 2004. szeptember

A Pivotal Games nem hagy fel akciójáték-sorozatával, a Conflict-szériával, hiszen máris itt az újabb rész, a Conflict Vietnam. Amint a nevéből is látszik, a Digital Illusions (Battlefield) és a 2015 (Men of Valor: Vietnam) stílusváltásai után a Pivotal is Vietnam dzsungelei felé fordítja tekintetét, minek köszönhetően talán végre négyfős szakaszunk intelligenciája is közelíteni fog az elvárható szinthez.

A 1968-as évet megidéző 14 küldetés során igazi csapatmunka nélkül meg leszünk fogva, a vietkongok nemcsak bárhonnan előbukkanhatnak (elvégre ők tudják, hol járnak), de még összehangoltan is támadnak, sőt ha erőfölényben érzik magukat, könnyedén bekerítenek, miközben folytonosan fedezik egymást. A képek meglehetősen biztatóak, mintha csak a Vietcong kockadzsungelét polírozták volna tovább egy jó adag DirectX9-effekttel.



The Stalin Subway

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: G5 Software
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

1952-t írunk, helyszín a Szovjetunió. Sztálin már 72 éves, de még mindig nem elég öreg ahhoz, hogy könnyedén félreállítsák. Mindenkiről tud mindent, így már a puccs ötletének felvillanásakor megpecsételődött a sorsa néhány magasabb beosztású párttagnak. Sztálin nem hezitál, azonnal elrendeli likvidálásukat, de a változatosság kedvéért egy titkos tömegpusztító fegyver kísérleti alanyainak szánja őket. Egy KGB-tiszt, Gleb Suvorov (akit természetesen mi alakítunk) megszagolja a szörnyű tervet, így mint az ellenállás résztvevője, ő maga is csavar egyet a sztorin: mindenképpen meg kell előznie a robbantást, úgy, hogy senki ne sejtse valódi szándékát.

Ennek megfelelően ebben az FPS-ben senkiben sem bízhatunk, csakis magunkban, na meg autentikus fegyverarzenálunkban (anti-tank PTRS-41, RKG-3 gránát, Molotov-koktél, lángszóró stb.), amivel több mint 300 tereptárgyat (asztal, szék, szekrény, hamutartó) zúzhatunk porrá. Szerencsére a helyszínek is meglehetősen változatosak, lesz moszkvai metróállomás, titkos kutatólabor, Sztálin saját bunkere (!), sőt, még a Moszkvai Egyetemre és a Kremlbe is ellátogathatunk. Hab a tortán, hogy multiplayerben is el leszünk kényeztetve, deathmatch-ben és special team scenariókban valós moszkvai helyszíneken durrogtathatunk föl s alá.

> Becéloztam a sarok mögül feltűnő bárányfelhőt

APRÓ

Végre fény derült arra, ki fogja kiadni az Blizzard-dezertőrökből álló két új fejlesztőcég játékait! A Flagship Studios a japán konzolóriás Namcóval (a játék ennek ellenére PC-s lesz!), míg a Castaway Entertainment az Electronic Artsszal kötött szerződést. Mindkét csapat bemutatkozó játéka 2005-re várható.

Félhivatalosan bejelentették az új Tom Clancy játékot: a Ghost Recon 2 az E3-on debütál a nagyközönség előtt (állítólag az új Splinter Cellel együtt).

A Vivendi a 2003-as üzleti évet záró pénzügyi jelentésében közhírré tette, melyik játékai mekkora forgalmat generáltak az év során. A listavezető némi meglepetésre a Simpsons Hit & Run 67,5 millió dollárral, a dobogó további fokain a Hulk (56,6 millió) és a Frozen Throne (40,4 millió) állnak, de még a listát záró War of the Ring sem mondható buknak a maga 12,3 milliójával. A jelentésben egyébként megerősítették a 2004 karácsonyára várható Predator játék létezését is.

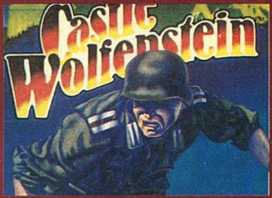
Chris Taylor, és a Gas Powered Games leszerződött az Electronic Artsszal következő RTS játékuk kiadására. A 2006-ban megjelenő, netszerte Total Annihilation 2-nek kikiáltott játék címe vélhetőleg Supreme Commander lesz, legalábbis erre utal a domainnév gyors bejegyzése.

A JÓ...

Régóta pusmogtak róla játékfejlesztő berkekben, de most már végre hivatalosan is megerősítették a hírt: láthatáron az elsöprő sikerű (mi is az év játékának választottuk!) Knights of the Old Republic folytatása! A játék a jogtulajdonos LucasArts, az első részt fejlesztő BioWare, illetve az egykori Black Isle-os figurákból álló Obsidian Entertainment (Feargus Urquhart és társai) koprodukciójában készül, PC-re és Xboxra egyszerre (tehát nem átiratot kapunk, mint tavaly!). Az első képek és érdemi információk az E3-on esedékesek.

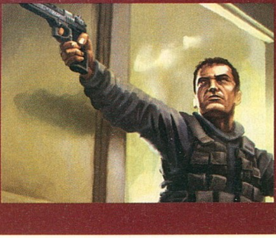
...A ROSSZ...

55 éves korában, hosszú betegség után elhunyt Silas Warner, a nyolcvanas évek legendás játékprogramozója. Nevéhez olyan játékok fűződnek, mint az eredeti Castle Wolfenstein (ennek a 3D-s felújítása volt az id Software műfajteremtő Wolfenstein 3D-je), vagy a Sid Meierrel közösen készített Silent Service és Red Storm Rising.



...ÉS A CSÚF

Kínában hatóságilag betiltották az IGI 2 Covert Strike-ot, mert az „sérti a Kínai Népköztársaság nemzeti méltóságát, és befeketíti a kínai népről és a kínai hadseregről kialakított képet". Mindezt azért, mert a játék néhány pályája Kínában játszódik, ahol a játékos összetűzésbe keveredik többek közt zsoldosokkal, és a kínai haderő katonáival is...



Settlers 5

Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Blue Byte **Honlap:** www.thesettlers.com **Megjelenés:** 2005. IV. negyedév

Örömmel jelentjük, hogy gőzerővel készül a Blue Byte legnevesebb játéksorozatának, a Settlersnek az ötödik része! A folytatás természetesen a kor szavának engedelmeskedve teljes 3D-ben pompázik, így végre bármilyen kameraállásból megcsodálhatjuk hódító telepeseink minden apró mozdulatát. Sajnálatos módon egyéb érdemi információt nem fecsegett ki sem a fejlesztőgárda, sem a Ubisoft, csupán annyi bizonyos, hogy 2005 vége felé várható a megjelenés.

> A nézőpontot és a grafika gyönyörűségét...

> ...elnézve egyből a Spellforce jutott eszünkbe

APRÓ

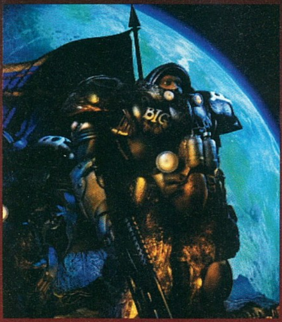
Két gyors engine-licenc hír: a Full Spectrum Warriorhoz a Havok fizikai engine-t, míg a Zoo Tycoon 2-höz a Gamebryo grafikus motort vette meg a fejlesztője.

Gőzerővel, és a lehető legnagyobb titokban zajlik a Grand Theft Auto: San Andreas fejlesztése! A szinkronstúdióból, ahol a játék dialógusait veszik fel éppen, az szivárgott ki, hogy a játék a hetvenes évek gengsztervilágában fog játszódni.

Egy döbbenetes bejelentés Koreából, az online játékok Mekkájából: a helyiek jelenlegi kedvence, a Ragnarok Online elérte a 17 milliós (!!!) játékostábort...

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Arról, hogy vajon melyik a földkerekség legnépszerűbb játéka, sokat lehet vitázni, de felesleges, hisz pontos adatok híján nem lehet egyértelműen bajnokot avatni. Azt viszont egészen pontosan tudjuk, hogy mi az ember által feltérképezett világűr legnépszerűbb számítógépes játéka! 1999 májusában ugyanis a NASA STS-96 kódnevű közös amerikai-orosz-kanadai misszióján a Discovery űrrepülőgép fedélzetén Daniel T. Barry asztronauta (mellékesen Startcraft-rajongó) különleges engedéllyel magával vihette az űrrepülésre kedvenc játékát, és míg 153-szor megkerülték a Földet, lenyomott pár Starcraft-küldetést. A 3,5 millió mérföldet utazott CD aztán visszakerült a Blizzard főhadiszállására, ahol azóta is vitrinben őrzik a NASA hivatalos papírja mellett, ami tanúsítja, hogy a Starcraft galaxisunk ember ismert szegletének legnépszerűbb játéka...



Children of the Nile

Kiadó: Még nincs
Fejlesztő: Tilted Mill Entertainment
Honlap: www.tiltedmill.com/CotN
Megjelenés: 2004 vége

„Eleged van már az egy kaptafára készülő stratégiákból? A Children of the Nile a Te játékod!" – mondja a Tilted Mill Entertainment marketingszövege, amely hatásvadász jellegét az ókori egyiptomi környezet hatalmas újdonságának harsogásában nyeri el véglegesen. A program persze más különlegességet is tartogat, példának okáért, hogy meglehetősen humánus darab, birodalmunk alapját az egyszeri emberek képezik, de oly módon, hogy azt még a Demis Hassabis féle Republic is megirigyelhetné. A lakosok, ha lehet, még élethűbben élik kis életüket, napközben dolgoznak, este papás-mamás, alkalomadtán kooperálnak, na és persze minduntalan konfliktusokat generálnak. Ezek segítségével kell több ezer évig fennmaradó – és majdnem megfejthetetlen – kultúrát megalkotnunk... A játékot egyébként az Empire Earth grafikus engineje mozgatja, a fejlesztőcsapat tagjai mögött pedig olyan sikerek állnak, mint a Caesar-sorozat, a Heroes of Might and Magic 3, a Pharaoh, és a Lords of the Realm első két része.

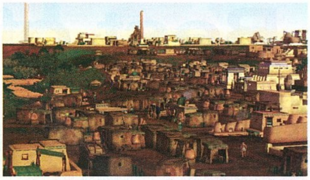
Pariah

Kiadó: HIP Interactive
Fejlesztő: Digital Extremes
Honlap: www.pariahgame.com
Megjelenés: Még nincs

A Digital Extremes minden valószínűség szerint kezd besokallni az évelő Unreal Tournamenttől, hiszen bejelentette Pariah nevezetű first person shooterét, amellyel az Unreal 2 okozta sokkot próbálják tompítani. Egyszemélyes játékmódban utazik tehát a drága, és az alkotók szándéka szerint igazi mélylélektani, morális dilemmákat felvető történet szövi majd be minden poligonját. Többet sajnos nem lehet tudni, mivel a fejlesztők csak a májusi E3-on hajlandóak kikotyogni valamit, akkor viszont nagyon: várhatóan már játszható verzió társaságában fognak feszíteni a kiállításon. A képek mindenesetre meglehetősen biztatóak, nekem speciel a Flashback és a Heart of Darkness képi világa ugrik be először róluk.

Enyhe Halo-hangulatot árasztó kép

Reméljük, az E3-on kiderül, ki ez a bájos hölgy



Egyiptom, Empire Earth-engine módra

Piaci körséta a bazársoron

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Egy svéd magazinnak adott interjúja során Gabe Newell állítólag bejelentette, hogy elkezdték a Half-Life harmadik részének fejlesztését. A játék főszereplője az egyelőre csak a HL2 mozikból ismert hölgy, Alyx lesz.

40%

Újra felröppent a pletyka, hogy Frank Miller kultusz-státuszba emelkedett képregénye, a Sin City játék alapjául fog szolgálni. Az elég vadul hangzó szóbeszéd szerint a GTA ötödik része lesz ez a játék, s emellett film is készül a történetből, Quantin Tarantino rendezésében!

20%

Azt beszélik, a Crystal Dynamics egyszerre két Tomb Raider játékot is fejleszt: az egyik a hagyományos third person akciójáték vonalát viszi tovább, míg a másik egészen új játékműfajba kalauzolja el Larát...

20%

Egy német magazin nagy csinnadrattával jelentette be, miszerint a BioWare egyik fejlesztője elárulta nekik, hogy a NeverWinter Nights második részén dolgozik a csapat. Másnap a BioWare cáfolt: szerintük a német újságírók nem igazán beszélik az angol nyelvet, ha ezt értették ki a mondókájukból, az NWN2 pedig továbbra sincs a terveik között.

10%

Úgy hírlik, az E3-on fog bemutatkozni a Far Cry kiegészítő lemeze, valamint egy új, CryEngine-t használó FPS a Ubisofttól... (75%)

75%

Best of
toplisták

Sokan hiányoltátok kedvenc újságotokból a toplistákat. Az olvasó szava számunkra szent, ezért ezentúl havi egy oldalt szentelünk ennek a témának. A PC Guruban legjobb értékelést kapott játékok, és személyes kedvenceink listája mellett eladási toplistákat is találhattok itt a világ minde tájáról.

★ új a listán ▼ hátrébb a múlt havihoz képest ▲ előrébb a múlt havihoz képest

aktuális kedvenceink

ajánljuk még Battlefield Vietnam Diablo 2 Prince of Persia Colin McRae Rally 04

Pandora Tomorrow multiplayer
■ fejl.: ubisoft ■ ért.: PC GURU 2004/05 94%

A játék, ami miatt majdnem lekéstük a nyomdábaadást... A Pandora Tomorrow újszerű többszereplős játékmódja egész szerkesztőségünket elkápráztatta és feladta a leckét a taktikai akciójátékok fejlesztőinek.

Far Cry
■ fejl.: crytek ■ ért.: PC GURU 2004/04 93%

A Crytek csapatának első munkája technológiai demó múltjának köszönhetően alaposan meglepte a kétkedőket, hiszen a gyönyörű képi világ mellet játékmenetében is felzárkózott a legnagyobbak közé.

Unreal Tournament 2004
■ fejl.: epic games ■ ért.: PC GURU 2004/05 96%

Az UT 2004 közel száz pályájának, töméntelen mennyiségű játékmódjának, vezethető járművek és integrált hangommunikációs rendszerének köszönhetően minden idők egyik legjobb multi játékává nőtte ki magát.

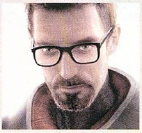
amit a legjobban várunk

várjuk még GTA San Andreas The Sims 2 Battle for Middle Earth Driv3r

Doom 3
■ fejl.: id software ■ várható megjelenés: 2004 nyár

John Carmack és az id software minden játéka megrengeti a világot. Nem lehet ez másként a Doom 3 esetében sem. Már negyedik éve várjuk, hogy újra elszabaduljon a pokol...

Half-Life 2
■ fejl.: valve ■ várható megjelenés: 2004 ősz



A tavalyi E3 sztárjáról már jó ideje mindenkinek csak a forráskód ellopása körül csapott botrány jut eszébe. Mi azonban inkább magát a játékot várjuk, ami elődjéhez hasonlóan zseniálisnak ígérkezik.

Armies of Exigo
■ fejl.: black hole ■ várható megjelenés: 2004 ősz

Minden idők legambiciózusabb magyar játékprojektje. A Warcraft babérjaira törő fantasy stílusú real-time stratégia az év egyik nagy meglepetése lehet!

top 10 – PC GURU top 10

Unreal Tournament 2004

PC GURU No1

★	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
▼	Prince of Persia	2004/01	96%
▼	Beyond Good and Evil	2004/01	94%
★	SC: Pandora Tomorrow	2004/05	94%
▼	Far Cry	2004/04	93%
▼	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
▼	Total Club Manager 2004	2004/02	91%
★	Syberia 2	2004/05	90%
▼	Spellforce	2004/02	89%
▼	CM Afrika Korps	2004/02	89%

top 10 – USA top 10

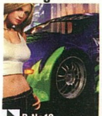
Battlefield Vietnam

USA No1

★	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
★	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
★	Unreal Tournament 2004 SE	2004/05	96%
▼	Call of Duty	2003/12	92%
▲	Zoo Tycoon	2001/08	81%
▼	The Sims Deluxe	2000/04	94%
▲	Age of Mythology	2002/12	91%
▲	MVP Baseball	-	-
▼	Flight Simulator 2004	2003/08	88%
▲	Hoyle Casino 2004	-	-

top 10 – Németország top 10

Need for Speed Underground

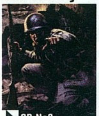


D No10

★	SC: Pandora Tomorrow	2005/05	94%
★	Battlefield Vietnam	2004/04	92%
▼	Sacred	2004/03	81%
★	Unreal Tournement 2004	2004/05	96%
▼	Singles	2004/05	69%
▲	The Sims Abrakadabra	2003/12	85%
▼	X2 - The Threat	2004/02	61%
▲	The Sims Superstar	2003/07	88%
▼	Deus Ex: Invisible War	2004/02	81%
▲	NFS Underground	2003/12	94%

top 10 – Anglia top 10

Call of Duty



GB No9

★	Far Cry	2004/04	93%
★	Battlefield Vietnam	2004/04	91%
▼	Unreal Tournament 2004	2004/05	96%
★	CS: Condition Zero	2004/05	65%
▼	Champ. Manager 03/04	2004/03	90%
▲	The Sims Deluxe	2000/04	94%
★	Breed	2004/05	75%
▲	The Sims Abrakadabra	2003/12	88%
▼	Call of Duty	2003/12	92%
▼	Deus Ex: Invisible War	2004/02	81%

minden idők legjobbjai

Half-Life

Tavaly minden idők legjobb játéknak választottuk az FPS műfaj megújítóját - véleményünk azóta sem változott.

Grand Theft Auto 3

A végtelen szabadság játéka, ami - bár PS2-ről indult - meghódított minket, PC-seket is.

Diablo 2

Nem szép, nem újszerű, mégsem lehet abbahagyni! A harmadik rész megjelenéséig a PC Guru kedvence marad...

A BREED
MEGÉRKEZETT!
Pokolra
a fajtájukkal!
Már a boltokban!
Magyar nyelvű
kézikönyvvel!
PC CD-ROM
BREED
WWW.BREEDGAME.COM
Keresd a nagyáruházakban és
viszonteladóknál vagy a www.automex.hu
weboldalon, ahol további szoftverek
között is válogathatsz!
POWERED BY gamespy
cdv
www.cdv.de
Brat
automex
MULTIMÉDIA
Automex Multimédia Kft.
1072 Bp., Nagydiófa u. 19.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu

Hóvihaton át Harry Potterig

Harry Potter Tour Prága

Kicsiny szerkesztőségünk meghívást kapott az Electronic Artstól az új Harry Potter játék, Az azkabani fogoly sajtóbemutatójára Prágába. Úgy szép az élet, ha zajlik – gondoltuk, és a múlt havi újság nyomdai leadásának másnapján autóba vágtuk magunkat, és nekiindultunk a nagy útnak. (Ha időközben a tőzsdén megugrott a Westel-részvények ára, az annak köszönhető, hogy a levilágító stúdió és a nyomda munkáját telefonról próbáltuk összehangolni útközben...)

Prágában

A szakadó hóesésben bemutatott hét órás élő Colin McRae Rally után végre nagy nehezen megérkeztünk Prágába, de hogy a város mely részén található a bemutató színhelyét adó Marriot szálloda, arról fogalmunk sem volt. Ilyen időben este 11 körül nemigen sétál emberfia a történelmi városban, illetve aki sétál, az vagy valamilyen buliból, vagy buli felé tart, ráadásul a megkérdezettek 99 százaléka egy szót sem beszél angolul. Már éppen kezdtünk belenyugodni, hogy az éjszakát Grath nagynak semmiképpen sem mondható autójában töltjük, amikor elhatároztuk, az első taxist leintve kérünk útbaigazítást. Taxis megáll, Hancu kiszáll, kérdést feltesz, amiből a sofőr láthatólag csak a Marriot szót ismeri, fej vakar, taxis kérdez:

- Taxival, vagy gyalog szeretnétek eljutni a hotelbe?
- Gyalog!
- Akkor balra!

Hancu kocsiba be, Grath balra el, majdnem a német határig, ugyanis a taxis, érdekeit szem előtt tartva, ám az országimázst rombolva totálisan tévútra vezetett bennünket. Sebaj, gondoltuk, megállítunk egy rendőrautót... a dolog pikantériáját az okozta, hogy Grath valamiért elmérte a rendőrautó és saját autónk közti távolságot így kis híján összetörtük a helyi rendfenntartó erők roham-Skodáját. A derék rendőrök ennek ellenére bő 15 perces térképolvasás után rájöttek, hogy képtelenek útbaigazítani minket, így egyetlen lehetséges megoldásként rendőri kíséret biztosítva, saját maguk kísértek a hotelbe. Miután előző nap este hajnali 3-ig az újság leadásán fáradoztunk, kóma-közeli állapotban estünk be a szobánkba, ahol jártányi erőnket a „véletlenül" magunkkal hozott Xbox üzembe helyezésére fordítottuk, hogy aztán véres szemekkel hajnali kettőig Ninja Gaidenezzünk, megadva ezzel a másnapi Potter-bemutató alaphangulatát...

Nimbusz 2000 helyett Unreal2 motor

Az újságírókkal zsúfolt bemutatóteremben az EA hazai frontembere, Ildikó, és mindig vicces főnöke Borisz mellett Dan Blakstone, a játék producere fogadott minket. Dan minimum ötszázadik prezentációja ellenére gyermeki lelkesedéssel beszélt a grafikájában és játékmenetében egyaránt hatalmas változásokon átment játékról, melyben Hermione Harry és Ron együttes erővel küzd az aktuális gonosztevővel. Az akció és kalandelemek, valamint a három különböző adottságokkal megáldott karakterrel összehangolt csapatmunkát igénylő logikai feladatok egyvelege impozáns képet festett. Hol Hermione életre keltett állatkáival, hol Ron varázserejével felemelt tárgyakkal, hol pedig Harry varázspálcájának suhintásaival juthattunk előre a könyv, illetve a filmek hangulatát árasztó játékban, amelynek varázslatos világa még sosem volt ennyire magával ragadó.

A prezentáció fénypontját mégsem Az azkabani fogoly, hanem Ildikó által bemutatott zenés-táncos show-nak is beillő, hatalmas tapsviharral jutalmazott PS2-es Eye Toy demonstrálása volt, ahol a marketingesek gyöngyszeme pillanatok alatt széttapsolt vagy negyven csokibékát. (Aki még nem ismerné: az EyeToy egy mini kamera, ami a saját képünket, és mozdulatainkat viszi be a játékba, így a való életben kell ugrándozni és hadonászni az irányításához.)

Dungeon Keepertől Harry Potterig

A szerencse úgy hozta, hogy a sajtóinterjúkat követően Dan mellénk ült le ebédelni. Mint kiderült, régebben nem gyermekjátékokkal foglalkozott, hanem Peter Molyneux-vel karöltve komoly, szakmailag elismert programokon dolgozott. Először a Bullfrog csapatában a legendás Dungeon Keeperen, majd a kiválás után a Lionhead színeiben a Black and White munkálataiban vett részt és csak ezután kötelezte el magát az EA-nek. A humor forrása ezután egyértelműen Dan legendás múltjához képest – számunkra legalábbis – visszalépésnek számító Az azkabani fogollyal kapcsolatos munkája volt, amit egész jól tűrt, sőt sok esetben saját magát karikírozva jött elő új poénokkal. Az ebéd vége felé kiderült, hogy Dan megszállott konzoljátékos, aki még véletlenül se hagyna ki egyetlen GameCube játékot sem. A szentségtörés hallatán azonnali agymosást hajtottunk végre rajta, aminek végeredményeként a Potter Tour utolsó óráiban többször mondta ki az Xbox szót, mint J.K. Rowling nevét. Nyert helyzetünket kihasználva megemlítettük, hogy „véletlenül" van nálunk egy Xbox és egy Ninja Gaiden, aminek hallatán Dan csillogó szemekkel húzta le a GameBoyos Pottert a terem egyetlen tévéjéről.

A vér nem válik vízzé

A Ninja Gaiden prezentációba hajló Potter-sajtótájékoztató délután négyfelé sajnos véget ért. Búcsút vettünk Dantól, az EA egyik legszimpatikusabb karakterétől és már majdnem elindultunk hazafelé, amikor megpillantottuk Hancut, aki rémülten rohangálva próbálta utolsó cseh koronáit szuvenírra váltani. Hírnevéhez méltó módon sikerült is neki, ám mindenki meglepetésére nem sörből, hanem a helyi 70%-os alkoholtartalmú üdítőitalal abszintből vásárolt be. Másnap a szerkesztőségben megkérdeztük tőle, hogy milyen volt, amire ő csak ennyit mondott: „Olyan, mint a Potter party... nagyon durva...!"

Sasa

Dan Blackstone és a PC Guru Team

Poligongazdagabb trió

Hálózatos kihívások az első BF partin

Battlefield LAN Party

Sosem fogom elfelejteni, amikor shoebaronnal elhatároztuk, hogy az Xbox európai premierjét követően a magyar játéklapok között először szervezzünk játékshow-t. A Dead or Alive versenyeket és a MOM Park digitális mozijának hatalmas vásznán tartott bemutatót óriási siker övezte. Az emlékezetes nap óta már több mint két év telt el, a játékshow-k pedig egyre gyakoribbá és monumentálisabbakká váltak. Ám az Electronic Arst, az Intel, a Logitech a Max and Future és a PC Guru szervezésében az A-38-as hajón lebonyolított Battlefield LAN partihoz foghatóval eddig még nemigen találkozhattak olvasóink...

Légiósok

Mivel Chrisen kívül a szerkesztőségünkben nemigen vannak szakavatott Battlefield-játékosok, kedvenc online lapunkkal a Hardwireddel, helyi konzolgurunkkal

A hostess lányokra sem lehetett panasz

A versenyzők zsúfolásig megtöltötték a hajót

Grath-tel, valamint a Battlefield Vietnam termékmenedzserével Sergio Salvadorral karöltve (akiről mint kiderült, a magyar fejlesztésű Armies of Exigo termékmenedzsere is, ám ennek ellenére sajnos semmit nem árult a várva várt játékról) el vágtunk neki a versenynek. Természetesen a reggel kilencre megbeszélt időpontra nemigen sikerült a Dunapartra érkeznünk, így a jó háromnegyed órás késéssel befutva, még nagyobb sokként ért minket a hajón bebocsátásra váró versenyzők hosszan kígyózó sora. Ennél felemelőbb érzést csak a hajó belsejében felállított töméntelen számú PC, Playstation 2, a pásztázó reflektorok által biztosított hangulat, valamint a csinosabbnál-csinosabb hostess lányok okoztak...

Miután magunkhoz tértünk, és elkészítettük kicsiny csapatunkról a kötelező, nyakba akasztható fotókat, elfoglaltuk helyünket a gépek előtt és bizakodva, kaján vigyorral az arcunkon estünk neki a számunkra ismeretlen de.hell csapatának. Ellenfeleink munkájának köszönhetően fél perc alatt lefagyott arcunkról a mosoly. Körülbelül a hatvanadik másodpercben a saját zászlónk kivételével mindegyik az ellenfél kezére került, miközben mi az esetek többségében az elhalálozásunkat követő Spectator módból figyeltük az eseményeket – valamint Christ, aki eltorzult arccal, hol az asztalt, hol pedig a monitort ütlegelve szentségelt. DVD szerkesztőnk indulatait sem mi, sem a hangosbemondón át állandóan őt csitító hostess hölgy sem volt képes megfékezni, ám szerencsére Chris senkiben és semmiben sem tett komolyabb kárt. A megalázó vereség után biztos voltam benne, hogy órákon belül valamilyen rejtélyes okból kifolyólag el fog süllyedni az A-38-as hajó, és szerkesztőnk beszámíthatatlan lelkiállapota ellenére egész életünkön keresztül fizethetünk a károkért. Szerencsére azonban kiderült, hogy a csapat, amely péppé vert minket, Európa legjobb tíz klánjának egyike, így némileg visszanyert önbizalommal vágtunk neki a második bevetésnek – ahol a papírformának megfelelően már elviselhető különbséggel vereztünk el újra.

Jövőre ugyanitt

Ahogy az a fentiekből kiderült, a LAN parti fergeteges-re sikerült. Mindenki jól érezte magát, így nem véletlen, hogy a show záróakkordját (Sergio Salvador Magyarországon először mutatta be a nagyközönségnek a Battlefield Vietnamot) követően a résztvevők nagy része a következő verseny időpontjáról faggatta a készítőket, akik megígérték, hogy lesz folytatása rendezvénynek. Szóval találkozunk legkésőbb jövőre ugyanitt! Addig jól felszívjuk magunkat, és szilánkosra verünk mindenkit... ha Battlefieldben nem is, de a júniusi UEFA EURO 2004 játékshown mindenképpen... addig is reszkess de.hell!

Koncentráció és csapatmunka...nekik sikerült

Sasa

versenyzői szemmel

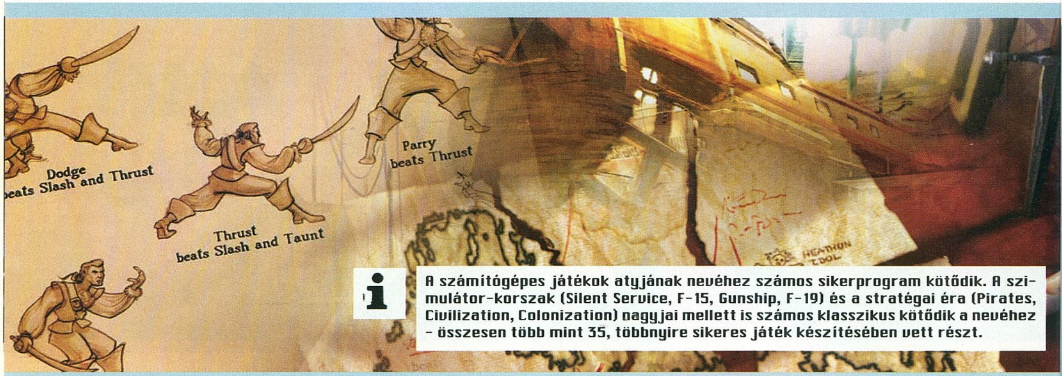
Számtalan oka van annak, hogy imádom a Battlefieldet. Ezért is volt nagy öröm számomra, amikor megtudtam, hogy lesz egy nagy, hivatalos LAN party, ahol Magyarország legjobb csapatai mérhetik össze tudásukat és felkészültségüket ebben a nagyszerű csapatjátékban. Néhány csapatot, illetve tagjaikat ismertem már előtte is személyesen, de most 23 csapatból alig tízről tudtam, hogy kicsodák lehetnek. Az EA nagyon jó hangulatú összejövetelt szervezett, ahol minden csapat megmutathatta, mit is tud. Természetesen ilyenkor mindenkiben ott bujkál a nyerni vágyás, de véleményem szerint az, hogy végre egyszer teljes egészében együtt lehetett a magyarországi Battlefield közösség, már önmagában is mindent megért. Remélem, az aktív, neten nyomuló Battlefield játékosok száma a parti hatására továbbra is nőni fog!

borg

A kalózok 17 év után visszatérnek...

Sid Meier's Pirates!

:: fejlesztő firaxis games :: kiadó atari :: web www.atari.com/pirates :: megjelenés 2004 ősz



A számítógépes játékok atyjának nevéhez számos sikerprogram kötődik. A szimulátor-korszak (Silent Service, F-15, Gunship, F-19) és a stratégai éra (Pirates, Civilization, Colonization) nagyjai mellett is számos klasszikus kötődik a nevéhez - összesen több mint 35, többnyire sikeres játék készítésében vett részt.

Játék-klasszikust feltámasztani, remake-et készíteni igencsak kockázatos vállalkozás. Olyankor a fejlesztés során nem szabad nagyon elszakadni az elődtől, hogy az új verzióban megmaradjon a régi program bája, ugyanakkor mindenben meg kell felelni a jelenkor elvárásainak is, hogy a kész termék felvehesse a versenyt a hasonszőrű játékokkal. Ez a szinte feloldhatatlan dilemma leginkább a játékmenet tervezésekor okoz fejtörést – nem véletlen, hogy eddig még nem láttunk igazán jó remake-et, ellenben hosszan sorolhatnánk a negatív példákat (Montezuma's Return, Pool of Radiance). Sid Meiert és csapatát, a Firaxist ez nem töri le, mert nem kisebb nevet próbálnak újraéleszteni, mint Meier mester – és a játéktörténelem – egyik leghíresebb programját, a Pirates!-t.

A leghíresebb kalózszoftver

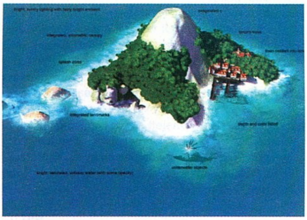
A Pirates! az a játék, amelyről valószínűleg azok is hallottak, akik még nem is éltek a program 1987-es megjelenésekor. Az alapvetően kereskedelmi stratégiára épülő, de akció-minijátékokkal, RPG- és kalandelemekkel sűrűn tűzdelt kalózszimulátor nemcsak a nyolcvanas évek végén nyert el minden rangosabb díjat (köztük Az Évtized Játéka kitüntetést), hanem azóta is az emulátorok kedvence, arról nem is beszélve, hogy 1993-ban Pirates Gold néven készült egy sikeresnek mondható (bár bugos) Pirates-verzió, így a PC-tulajdonosok is megismerkedhettek a korábban csak Commodore-gépeken tapasztalt játékélménnyel. Úgy tűnik, Meier úr nem akar változtatni a nyerő recepten: amennyire a neten fellelhető beszámolókból és interjúkból kiderül, a Firaxis szinte egy az egyben átmenti a régi Pirates! játékmenetét az új verzióba. Változtatás tehát leginkább a kivitelezésben és a technológiában várható, illetve néhány újabb minijátékkal bővül a kalózkodás.

?

Az 1500-as években Spanyolország minden évben útnak indított egy hajókaravánt, ami a Chile bányáiból nyert ezüstöt az anyaországba szállította. A Silver Train néven emlegetett flotta a kalózok vágyainak netovábbja volt, kifosztása azonban nem ígérkezett könnyű feladatnak, lévén igen erős védelem kísérte. Természetesen a Silver Train nem maradhatott ki a régi Piratesből, így feltehetőleg találkozhatunk vele az új részben is.

A császár régi-új ruhája

Kérdés persze, hogy mennyire jön be ez a koncepció 2004-ben. A fő játéktér, a Karib-tengeri szigetvilág máris kissé idejétmúltnak tűnik. A két Sea Dogs bevezette a műfajba a „tengeren vagyok" érzést, egész képernyőn irányíthattuk a hajónkat, vitorlák fel-levonásával, a készülő Pirates! környezete viszont – bár 3D-s – apró hajómodelljeivel az elődöt idézi. Ebben a játékban tehát nem számíthatunk majd olyan monumentalitásra a tengeren, mint ami a Sea Dogsot naggyá tette. A nyílt vízi harcok esetében is hasonló a helyzet: míg a Sea Dogsban grandiózus, életszerű csatákban vehettünk részt, addig a Firaxis készülő játékában (sokkal inkább ügyességi, mint szimulátor jelleggel) madártávlati és egy horizonti nézetből küzdhetünk, és csak egy választott hajót irányíthatunk – jóllehet, akár 8 hajóból álló flotta fölött rendelkezhetünk majd. A kardozós részek alapgondolata is érintetlenül maradt a játékban: ellenséges hajók megcsáklyázása után ugyanúgy a két kapitány közti fedélközi harcban dől el a hajók sorsa, mint a játéktörténeti klasszikusban (igaz, ez a Sea Dogsban sem volt másként). Az egyetlen újítás itt csupán annyi, hogy kapitányok kihasználhatják a terep adta adottságokat, és helyzetüktől függően előadhatnak egy-egy trükköt, ami leginkább A Karib-tenger kalózai című film egyes jeleneteire fog emlékeztetni (keresztárbocon átlendülések, kötélen himbálózások és hasonlók). Az erődöket viszont ezentúl nem vehetjük be vízről, csak szárazföldről, ezért a közelharci legénység mellett majd puskás bukanérokat is fel kell fogadnunk, és ajánlatos lesz majd kihasználnunk a 3D-terep adta előnyöket.



> Santorini jellegű sziget a Karib-tengeren

> A kalóz egyenes szúrását a tiszt a "meghajlásos tiszteletadás" elnevezésű technikával hárítja...

...és visszatámad egy kondenzcsík vágással

Tarzan is vendégszerepet kap az új részben

Továbbá, ha egy erőd közelében látunk indián őslakosokat, személyükben szövetségesekre is lelhetünk a küzdelemben. Ezeket az apró változtatásokat leszámítva viszont az új változatban továbbra is az 1987-es év egyszerű eszközeivel építjük kalózkarrierünket.

Városi kihágások

Az átdolgozott – de nem forradalmi – külső és motor mellett tehát csak apróbb módosítások kerültek a játékba, érintetlenül hagyva a játékosi teendők nagy részét. A tenger mellett még mindig a város lesz tényKedéseink fő színhelye, ahol továbbra is a kocsmában fogjuk eltölteni a legtöbb időt. A napi hírek meghallgatása mellett itt toborozhatunk majd legénységet (akiknek időnként adni kell a zsákmányból, nehogy fellázadjanak) vagy beszélgethetünk a személyzettel (néha szerezhetünk is így valami apróbb upgrade-et a hajónkra). Itt vehetünk kincses térképet, amelynek instrukciói alapján a hajós játéktérben találhatjuk meg a kincset, és nagy ritkán információt szerezhetünk egy rég elveszett rokonunkról is, amelynek köszönhetően apránként megoldhatunk néhány családi problémát is (például kiszabadíthatjuk fogságban tartott apánkat). A városokban a hajóácsnál még megjavíttathatjuk és feltuningolhatjuk (sebességre és tűzerőre gyúrva) hajóinkat, a kereskedőnél pedig áruval tölthetjük fel a szabadon levő rakteret. A kormányzónál csatlakozhatunk a játékban küzdő négy nemzet – spanyol, francia, angol, holland – valamelyikéhez (már ha nem vagyunk bűnözői státuszban), küldetéseket vállalhatunk, hasznos információkat tudhatunk meg tőle is a combosabb zsákmányokról, és a lányával is összeismerkedhetünk. A hölggyel egy új, mozdulatutánzó minijáték keretében

EREDETIBŐL FERDÍTVE

Téves az a feltételezés, hogy a Pirates! eredeti játék volt, ezért tett szert oly nagy népszerűségre. Sid Meier kalózosdija abban volt nagyszerű, hogy bár pofátlanul lopott más játékoktól, az elcsent játékelemeket zseniálisan elegyítette saját ötleteivel. A Pirates! előfutára az 1984-es Elite volt, amely szinte mindent tudott, amit vízi rokona, csak éppen az űrben. A minden idők egyik legnagyszerűbb játékaként számon tartott Elite a kereskedelem és az űrharc vegyítésével tulajdonképpen már megteremtette a Pirates-i játékműfajt, Meier úr alkotása csupán annak egyik vadhajtása volt. Sőt, meg kell említenünk, az 1986-os Tai Pant is. A szoftverpiac akkori császára, az Ocean adta ki ezt a kereskedelmi szimulátort, s csúnyácska grafikája ellenére roppant szórakoztató volt. A XIX. század távol-keleti bizniszeit feldolgozó játékban a korszerű csencselési rendszer és egyes meglátogatható városi helyszínek bizonyára adtak néhány „spontán" ötletet a Pirates! alkotógárdájának, mielőtt 1987 második felében piacra dobták volna A Játékot.

táncolhatunk is, és ha elnyerjük a tetszését, értékes ajándékot – menő kard, távcső, stb. – kaphatunk tőle, sőt, ha befolyásosak vagyunk és karrierünk felfelé ível, akár feleségül is vehetjük a lányt. Új, de kellemetlen helyszín a börtön, ahova vesztett csaták után kerülhetünk. A régi Pirates!-ben ekkor fél év kényszerpihenő következett, de a remake-ben egy Pac-Man-szerű játékban kiszökhetünk a fogságból, kerülve az őröket – hasonló módon fog működni a városba lopakodás is, ha nem akarunk nyíltan behajózni. A városok közti vándorlásnak aztán egyszer csak vége szakad, jó esetben egyre tehetősebbek leszünk, míg végül megöregszünk.

A Civilization-ökben és egyéb Meier-programokban megszokhattuk, hogy akkor van vége a játéknak, ha a játékos azt mondja. A befejezésre azért rásegít, hogy a korral csökkennek a képességeink is, elsősorban a kardvívásé (emiatt – akárcsak 1987-ben – ismét a kardforgatói előnyt lesz érdemes beállítani kezdéskor, kapitányunk választható szakértelménél). Ha már úgy gondoljuk, hogy többet nem tudunk ártani a Karib-tengernek, visszavonulhatunk, és megtekinthetjük a játék értékelését kalózi karrierünkről, valamint helyünket a kalóz-dicsőséglistán.

Oldie. But goldie?

Bár még fél év van hátra a játék megjelenéséig, nyilvánvaló, hogy az új idők Pirates!-e patinásan gördül majd le a futószalagról: technikailag nem lesz olyan korszerű, mint amilyen a Sea Dogs második része volt. Nem is nevezném remake-nek, inkább csak amolyan „digitally remastered edition", mint amilyen a Cinemaware két évvel ezelőtti Defender of the Crownja volt. A madártávlati nézetek és a párbajok kétdimenziós, rajzfilmszerű megjelenítése nem kelhet majd versenyre azokkal a programokkal, amelyek kedvéért a hardvergyártók a videokártyák újabb és újabb generációit tervezik. De álljunk csak meg: számít ez? Sid Meier játékáról beszélünk, és a „Meier művek" produktumai soha nem szépségükről voltak híresek, hanem arról, hogy néhány egyszerű feladat ügyes kombinálásával nagyszerű, komoly függőséget okozó játékmenetet prezentáltak. Ez a játékmenet megmarad, és ha kellő számú és a feladatok közé illeszkedő újdonsággal szolgálnak a készítők – nagyon remélem, hogy a táncolós és a lopakodós minijátékkal még nem lőtték el minden puskaporukat –, kiállhatja az idő próbáját. Emellett nem csekély vonzerő a játékos teljes szabadsága, ami már az elődre is jellemző volt, de a XXI. századi verzióban még nagyobb súlyt kap. Egy élő, a játékos nélkül is működő világot kezel majd a játék, ahol minden hajó önálló céllal, útvonallal rendelkezik, és minden nemzet futja a saját politikai, diplomáciai és hadügyi tiszteletköreit. Ebben a környezetben kapunk majd szabad kezet: átmehetünk békés kereskedőbe, lehetünk lojálisak valamelyik hatalomhoz, vagy éppen kijátszhatjuk őket egymás ellen (például „elfelejthetünk" kézbesíteni kormányzóink béküzenetét), kalózvadásszá válhatunk, esetleg megpróbálhatunk mindenki által rettegett hírű kalózkapitánnyá fosztatni magunkat (bár a játék címe ezt az utat sugallja, ez is csak egy lehetséges karrier a sok közül), és így tovább.

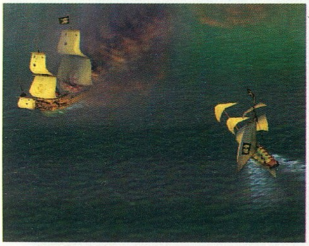
A multiplayer lehetőségek hiánya ellenére tehát gyakorlatilag végtelen újrajátszást biztosít majd a program. És ha emellett a hangulat is hozza a Meierék nevéhez fűződő nívót, könnyen lehet, hogy 17 év után ismét addig mondogatjuk majd a „csak még egy csatát megnyerek" és a „csak ezt a kincset még megtalálom" frázisokat, amíg iskolánk vagy munkahelyünk bánja... Nem hittem volna, hogy Sid Meier-beharangozónál ezt valaha is leírom, de sajnos ugyanennyire valószínűsíthető ennek ellenkezője is...

Stöki

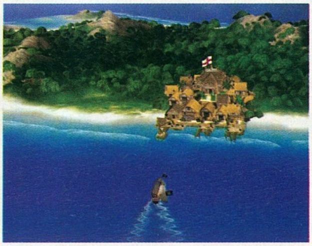
+ A régről ismert, nagy szabadságot biztosító játékelemek és a kalóz-hangulat remek szórakozást ígér...

– ...de mintha kissé kevés újdonság lenne a programban, és a képek alapján a kivitelezés sem ér a Sea Dogs 2: Pirates of the Carribean nyomába.

Összességében: Úgy tűnik, Sid Meier könnyű sikert akar aratni egy régi klasszikusával - elképzelhetőnek tartjuk, hogy belebukik.



A kalózok között is támadnak nézeteltérések



Egy újabb város kecsegtet a kaland ígéretével

Csendet kérünk... felvétel... tessék!

The Movies

:: fejlesztő lionhead studios :: kiadó activision :: web www.themoviesgame.com :: megjelenés 2004

i Lionhead Studios - a csapatot a legendás Peter Molyneux (Populous, Syndicate, Theme Park, Dungeon Keeper) alapította néhány ex-bullfrogos kollégájával '97-ben. Eddigi egyetlen megjelent programjuk a játékosokat erősen megosztó, de sokmilliós eladással büszkélkedő Black & White volt. Jelenleg hat (!) játékon dolgoznak: ezek a konzolos BC, Fable és Black & White Next Generation; a Black & White 2, a The Movies, valamint a Dimitri néven futó titkos projekt.

Az ember néha filmszínházba vágyik..." – szól egyre a hangszóróinkból a KFT, mióta csak bejelentették a The Moviest, azaz bő egy éve. Mi pedig, bárhogy vágynánk is a játék virtuális filmszínházába, várakozásra kényszerülünk, mert a játék megjelenésének időpontja még mindig a messzi homályba vész. Bár a bejelentéskor már írtunk egy előzetest a játékról, mostanában annyi új információra bukkantunk vele kapcsolatban, hogy muszáj ezeket most egy szép csokorba összekötve átnyújtanunk nektek.

Egy újszülöttnek minden vicc új

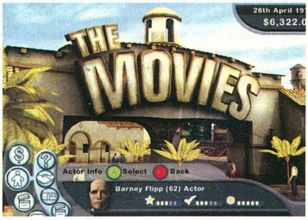
Fussunk át gyorsan az alapokon: mi is ez a Movies? A Peter Molyneux ötlete alapján készülő játékban egy hollywoodi filmstúdió irányítását kapjuk a kezünkbe. Három fő tevékenységünk a stúdió fejlesztgetése (technikailag, illetve személyzetben), a színészek pátyolgatása, és a filmforgatás lesz. A forgatás során a jeleneteket magunk rendezhetjük, a színészeket különféle csúszkák tologatásával (erőszak, erotika, realitás és egyéb jellemzők hangolása) instruálva. Ennyi a játék dióhéjban, most pedig lássuk a részleteket!

Cinema Paradiso

A játék sztori módja 1900-tól 2020-ig követi a mozi fejlődését: fekete-fehér némafilmekkel kezdünk, és 3D-s holografikus, VR-es csodákig juthatunk el, ha kellő mértékben tömjük a pénzt a kutatás-fejlesztési részlegbe. Érdemes erre figyelni, talán nem kell ecsetelnem, mekkora presztízs- és persze anyagi nyereséggel jár, ha mi jelentkezünk először színes vagy hangosfilmmel, esetleg számítógépes animációval. Emellett jelentős pénzeket takaríthatunk meg, ha trükkökkel és speciális effektekkel váltunk ki méregdrága díszletépítéseket vagy statiszták százainak alkalmazását. A közkedvelt mozis trükkök közül alkalmazhatunk mindenféle pirotechnikai mókát, a szereplők mögé vetített hátteret, maketteket vagy akár a mátrixos bullet time-ot.

> "Molyneux és csapata ismét érdekes témát talált magának, amiből tutira kihozza a maximumot"

A technikai fejlődés mellett a XX. század történelme is végigkíséri mozimogul-karrierünket. Szinte minden évtizedre jut olyan esemény, ami nagyban befolyásolja a moziba járó közönség hangulatát: világháborúk, gazdasági válság, hippikorszak, Vietnam, holdraszállás, a vasfüggöny leomlása… A jó érzékkel megáldott filmproducer idomul ezekhez a nagy jelentőségű eseményekhez, hol háborús drámával, hol sci-fivel, hol katasztrófafilmmel csapolva meg az éppen arra felajzott közönség pénztárcáját. Az ismert graffiti szerint „a történelmet nem olvasni, hanem csinálni kell" – ez a Movies nyelvére lefordítva annyit jelent, hogy a közízlést nemcsak követni, de alakítani is lehetőségünk nyílik. Csúfos botrányok és betiltott filmek szegélyezik majd hősies küzdelmünket a cenzúra és a prűdség ellen. Óvatosan, kis lépésenként szabad haladni; nem biztos, hogy a Kill Billt ugyanolyan lelkesen fogadná a harmincas évek közönsége, mint napjaink edzett mozinézői. A már említett csúszkákat okosan kezelve azonban a



Az öreg Barney izelítőt nyújt a kezelőfelületről

A lépcsőző szörny unhatja a jelenetismétlést

Baráti öl(el)és a tetőn

Passióhoz vagy a Nagy zabáláshoz fogható botrányfilmeket, egyben mozitörténeti mérföldköveket alkothatunk. Azért nagyon nem lehet elszállni az erőszak és az erotika túlhajtásával a filmjeinkben: aki a Harry Potter pornóváltozatát szeretné megrendezni, esetleg újraforgatná az ET-t láncfűrészes horror stílusban, csalódni fog a Moviesban. Persze lehet, hogy csak az első néhány kiegészítőig! A tervek szerint ugyanis a Simset megszégyenítő mennyiségű pénzes, illetve ingyen letölthető kiegészítő készül majd a játékhoz. Lesznek speciálisan egy film díszleteit, trükkjeit tartalmazó pakkok (esetleg az adott film készítői által szponzorálva, hogy a Lionhead-kassza is jól járjon...), új filmműfajt bevezető kiegészítő lemezek, rendezői változat, ami új lehetőségeket nyit meg a jelenetek rendezése terén (kamera mozgatása, vágás, új viselkedés-befolyásoló csúszkák), és ki tudja még mi...

Stúdiónk menedzselése a kutatás-fejlesztés részleg mellett még rengeteg ember felvételét követeli meg: operatőrök, hangmérnökök, sminkesek, kaszkadőrök, és mindaz a sok név, amit a filmek végén legördülő kilométerhosszú listában felsorolnak, visszaköszön a játékban is. Legfontosabb emberünk a forgatókönyvíró, neki minél több időt és pénzt kell biztosítanunk, hogy az általunk kiválasztott műfajban, a meghatározott feltételekhez és instrukciókhoz igazodva a lehető legjobb történetet írja meg – ez az egyetlen területe a filmkészítésnek, amit csak irányíthatunk, de saját kezűleg nem végezhetjük el.

Sztár a házban

A Movies egyszerre készül minden játékplatformra, ezért az univerzális Renderware motort választották a

Kis költségvetésű forgatás

megjelenítéshez. A képek tanúsága szerint az engine jól szuperál ebben a szerepkörben, bár egyes részfeladathoz kevésnek bizonyult: itt saját kód segít be. Ilyen terület például a színészek megjelenítése. A sztárok öregszenek, meghíznak, vagy lefogynak a szerep kedvéért, plasztikai sebész kése alá fekszenek, kondizással felszednek némi izmot, vagy éppen önpusztító életmódjuk folytán úgy kezdenek kinézni, mint az öreg Elvis. Nos, ezeket a változásokat figyelemmel követhetjük a játékban, a Black & White 2-ből kölcsönzött morph-effekteknek hála. Ám ez nem csupán grafikai trükk, a színészeink Sims-módra élik az életüket a játékban, és a fizimiskájuk mellett a személyiségük is változhat. Előfordulhat, hogy két színész egymásba szeret (lásd Elizabeth Taylor és Richard Burton esetét), vagy meggyűlölik egymást (lásd ugyanezt a párt...), megeshet, hogy egy sztár drogos, vagy alkoholista lesz, netán fiatalon hátat fordít a filmiparnak, mint Greta Garbo, esetleg élesben gyakorolja az „élj gyorsan, halj meg fiatalon" elvét, mint James Dean. Ezek az események mind hatással vannak a színészek teljesítményére, arra hogy milyen szerepre alkalmasak, kivel érdemes, és kivel nem ajánlott egy szereposztásba tenni őket. Ezeket a sorscsapásokat még csak-csak kezelhetjük valahogy (pszichológust vagy testőrt fogadhatunk a csillagok mellé, elvonóra, konditerembe, vagy plasztikai sebészhez küldhetjük őket), de lesznek olyan események is, ahol csak próbálkozhatunk evickélni az események sodrásában. Előfordulhat például, hogy megkeres a helyi gengsztervezér azzal a remek ötlettel, hogy ugyan hadd játssza már az ő rendkívül tehetséges barátnője készülő filmünk, az Elfújta a szél főszerepét. Mit tehet ilyenkor az egyszeri filmes (főleg, ha a hölgy testi adottságok terén ET-vel, színészi tehetségben pedig Steven Seagallal vetekszik)? Vagy belemegy a buliba, és szétveri a saját filmjét, vagy ellenáll, és felkészül a maffia bosszújára... Ehhez hasonló véletlenszerű események garantálják, hogy a játék sokadszori végigjátszásra is újat mutasson, és váratlan helyzetekbe hozzon. S ha ez még mind nem lenne elég, ott vannak a mérsékelten kedves konkurens filmstúdiók, akik ipari kémkedéstől a szabotázsakciókon át sztárjaink elcsábításáig mindent bevetnek ellenünk – szerencsére mindezek az eszközök számunkra is elérhetők.

Filmjeinket nyolc műfajban (akció, horror, vígjáték, sci-fi, western, thriller, romantikus és háborús film) forgathatjuk, de természetesen alkalmunk nyílik ezek keverésére is. A színészeink és a forgatókönyvírók is eltérő tehetséggel rendelkeznek a nyolc kategóriában, a gázsik mellett ezt az értéket kell elsősorban figyelni, amikor összeállítjuk egy film stábját. A forgatókönyvbe egyébként magunk is beleszólhatunk: újraírathatunk egyes jeleneteket, megcserélhetjük azok sorrendjét (a Ponyvaregényhez hasonló, több idősíkban játszódó sztorit létrehozva). Forgatáskor több tízezer díszlet közül válogatja össze a program a kornak, a filmünk műfajának, és a forgatókönyvben meghatározott jeleneteknek megfelelő választékot, amiből (fél szemünket a bankszámlánk egyenlegén tartva) választhatunk. Ügyes producerek újra is hasznosíthatják a régebbi filmjeikből megmaradt díszleteiket, vagy ha már nagy stúdiónk van, és egyszerre forgatunk több filmet, szintén használhatjuk párhuzamosan a díszleteket.

Ha kész a filmünk, még nem dőlhetünk hátra elégedetten; neki kell állnunk megszervezni a film marketinghadjáratát (ahogy minden más teendőnket, ezt is átadhatjuk az AI-nak, ha felbérelünk egy megfelelő embert a feladatra). Hirdethetjük a művünket óriásplakáton, rádióban, tévében, magazinokban, mozikban vagy interneten (természetesen csak miután a reklámhordozó széles körben elterjedt: a hetvenes években hiába is próbálkoznánk az Ideglelés zseniális netes kampányával), de nyakunkba szakad a díszes premier megszervezése is. Ha már lecsengett a mozikban a filmünk keltette őrület, további dollárokat sajtolhatunk ki a közönségből a film video- és DVD-kiadásával, valamint a tévéjogok eladásával (megint csak feltételezve, hogy már feltalálták az adott médiumot). Ezek után a teljes reklámértéket kihasználandó, neki is állhatunk a folytatás forgatásának...

Movies-barkács

A játékipar nagyjai mind egyetértenek abban, hogy a játékok fejlődésének egyik lehetséges útja a játékosok

TRAILER VAGY FILM?

A fejlesztők korai, kissé kaotikus nyilatkozatai miatt szép kis káosz alakult ki abban a kérdésben, hogy a játékban tulajdonképpen filmeket, vagy csak filmelőzeteseket forgatunk majd. A kérdésre a legilletékesebb, Adrian Moore adta meg a választ: „Szeretném mindenkiben tudatosítani: teljes filmek forgatására ad lehetőséget a játék, nem előzetesekre. Kis kompromisszumokkal bármelyik klasszikus mozifilm újraforgatható lesz! Három perces rövidfilmektől három órás filmeposzokig bármi – csak a játékos fantáziája és költségvetése szabja meg a határokat. Természetesen nem szükséges egy film minden egyes jelenetét kézzel irányítva leforgatni, a játékos felvehet egy rendezőt erre a feladatra, és az AI átveszi a rendezés feladatkörét."."

Pillantás a kulisszák mögé

Elég egysíkúra sikeredett ez a városka

A hölgy éppen parittyával próbálja kilőni az ezüstgolyót?

Horrorfilmünk hihetetlen izgalmakat ígér

minél intenzívebb bevonása a játékok tartalmi bővítésébe. Ezt elsősorban az online közösségek támogatásával, és a játékok modbarát felépítésével próbálják mostanában elérni. Nos, a Movies úttörő szerepet vállal mindkét terület határainak feszegetésében. A Lionhead a modolhatóság fogalmának újraértelmezésére igazi nehézfegyverzetet vet be: a filmjeinkhez importálhatunk mp3 zenéket, magunk írhatjuk meg a párbeszédeket, és ha van mikrofonunk, akár fel is mondhatjuk őket. A színészek neveit, és kinézetét (jogi akadályok miatt nem adhatják ki a játékot igazi sztárok szereplésével) is szabadon módosíthatjuk. Ha van magunkról egy beszkennelt fotónk, akár szerepelhetünk is filmjeinkben – sőt, mivel a festett hátterek előtt forgatott jelenetekhez is használhatunk saját képeket, a lehetőségek szinte végtelenek.

A játék köré szerveződő online közösség az elkészült filmjeink kazaa-szerű megosztásának lehetősége köré épül majd. A legjobban sikerült alkotások készítői között a játékosok szavazatai alapján osztják ki havonta az Oscar díj Moviesbeli megfelelőit, a Stanley-díjakat (erősen reméljük, hogy mozis téma ide vagy oda, nem a Ford Farlaine kalandjai ihlették a nevet). A játék a speciális saját formátum mellett támogatja az avi és mpeg animációk importálását is, így olyan gépen is villoghatunk filmjeinkkel, amire nincs feltelepítve a Movies.

Stáblista, vége-főcím

A fél tucat párhuzamosan készülő Lionhead játék közül bevallottan a Movies az, amivel a legkevesebbet foglalkozik a csapat szellemi vezére, Peter Molyneux – ám aggodalomra semmi ok. A játék vezető designere, Adrian Moore, a Dungeon Keeper óta dolgozik együtt Molyneux-vel, és letett már az asztalra ezt-azt anélkül is, hogy a mester fogta volna a kezét (Syndicate Wars, Theme Hospital, Populous 3). Ironikus módon a média mindezek ellenére csak akkor fedezte fel magának Adriant, amikor a tavalyi E3-on nyomdahibából kifolyólag az ő e-mail címe került Jonty Barnes (a Black & White 2 projektvezetője, mint azt havi BW2 naplónkból tudjuk) névjegyére...

A játékból kimaradnak a gyerekszínészek, és állatokból is csak lovak és kutyák szerepelnek majd - ez az állapot azonban az első kiegészítő megjelenésével feltehetőleg megváltozik.

A gépigényről nem nagyon hallottuk még nyilatkozni a fejlesztőket, mindenesetre ha a PS2 és a GameCube elbírja a játékot (ami a kezelést és a grafika részletességét kivéve minden platformon ugyanolyan lesz), ezzel jelentősebb gondunk nem lehet. Végére maradt a megjelenés kérdése. Eddig a legbiztatóbb, amit a fejlesztők mondtak, a 2004-es év volt, de általában inkább csak cáfolják a különféle weboldalakon és magazinokban megjelent, légből kapott megjelenési dátumokat. A legtöbb, amit tehetünk, hogy várunk tovább, és a megjelenésig hátralevő időben meghallgatjuk még negyvenezerszer a bevezetőben említett Siker, pénz, csillogást...

Hancu

Vadnyugati környezet a hátsó udvaron

Mit keres egy quasimodo-ent a vadnyugaton?

RÉGI IDŐK MOZIJA

A játékban elkészített filmjeink pontosan úgy néznek ki, ahogy az adott pillanatban elérhető technikai lehetőségeink megengedik. Képeinken látszik, hogyan fest ugyanaz a jelenet a húszas, az ötvenes, illetve a hetvenes évek technikájával celluloidra rögzítve.

A 20-as évek szemcsés felvétele

Az 50-es évek éles, de fekete-fehér képe

A 70-es évek színpompás világa

\+ Eredeti ötlet, már a korai verzióból is óriási hangulat süt, a témában szinte beláthatatlan lehetőségek rejlenek, a fejlesztőgárda már bizonyított

– A The Movies még addig sem jutott el, hogy egyáltalán megjelenési dátumot mondjanak...

Összességében: A The Movies Molyneux eddigi játékaihoz méltóan zseniálisnak ígérkezik; a témából adódóan valószínűleg a játék- és mozirajongókat egyaránt le fogja venni a lábáról.

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

Battlefield Vietnam — Counterstrike Cond. Zero — Unreal Tournament 2004 — Far Cry

Raven S. Athena S. — Splinter Cell Pandora T. — Sacred — Colin McRae Rally 4 — Lords of the Realm 3

F1 Challenge 99-02 — Republic — Max Payne 2 — Wizardry 8 — Syberia

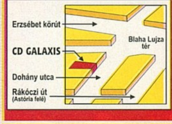
Aliens vs Pred. 2 — Half-Life — Imperium Galactica 2 — Empire Earth — Tropico — Colin McRae Rally 2 — Commandos 2

Acélszív	4 990
Afrika Korps vs D. Rats	6 990
Age of Empires Gold	2 490
Age of Mythology	4 990
Age of W Shadow Magic	9 990
Aliens vs Predator Gold	1 690
Aliens vs Predator 2	2 390
A vs Pred 2 Primal Hunt	2 390
American Conquest	4 990
Antant	9 990
Arcanum	1 690
Atlantis 2	1 990
Átok - Izisz szeme*	5 990
Baldur's Gate Gold	3 990
Battlefield 1942	3 990
Battlefield Vietnam	11 990
Beyond Good & Evil	6 990
Breed	9 990
C&C Generals Deluxe	11 990
C&C Generals Zero Hour	7 490
C&C Renegade	3 990
Call of Duty	9 990
Capitalism 2	2 990
Cat in the Hat	9 990
Champ Manager 03/04	9 990
Chessmaster 9000	2 490
Chrome	6 990
Civilization 3	3 990
Claw	1 990
Colin McRae Rally 2	1 990
Colin McRae Rally 4*	Jön
Commandos	1 990
Commandos 2	1 990
Commandos 3	6 990
Cossacks	4 990
Cossacks Back To War	2 990
Cossacks + 2 küldetése	9 990
Counterstrike Con. Zero	9 990
CSI: Helyszínelők	2 490
Csendes-óceán hősei*	4 990
Delta Force Land Warr	1 990
Delta Force Black Hawk	6 990
Delta F BHD Team Sabre	6 990
Desperados	2 990
Deus Ex	1 990
Deus Ex 2: Invisible War	9 990
Diablo	1 690
Diablo 2 + Lord of Destr	2 990
Die Hard Nakatomi Plaza	2 390
Disney játékok, -től	990
Dragon's Lair 3D	2 490
Drakula 2	1 490
Dungeon Siege +Aranna	9 990
Empire Earth	3 490
Empire Earth Küldetés	3 490
Empires	9 990
Enclave	7 990
Enter The Matrix	Akció
Etherlords	3 990
Europa 1400 Guild küld.	3 990
Europa Universalis	1 490
F1 Challenge '99-'02	3 990
Far Cry	7 990
FIFA 2004	11 990
FIFA 2004 + Total 2004	14 990
Fire Chief	6 990
Flight Simulator 98	2 490
Fritz 7 Chess	6 990
Gangland*	9 990
Gothic 2	7 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Theft Auto 3	4 990
GTA Vice City	10 990
Ground Control Gold	1 690
Gyűrűk Ura: Király vtér	12 990
Haegemonia	3 990
Haegem Solon Hagyaték	3 990
Haegemonia + Solon	6 990
Half-Life	1 690
Half-Life Generations 3	4 990
Harci Szekerek*	5 990
Hard Truck	2 990
Heroes of M & M 3	1 990
Heroes of M & M 4	5 990
Heroes 4 + mindkét küld	9 990
Hexen 2+Mission+Editor	1 990
Hidden & Dangerous 2	10 990
Hitman	1 990
Hold hadművelet	1 490
Homeworld 2	9 990
Hotel Giant	3 990
House of the Dead 2	1 990
Hulk	3 490
Icewind Dale Gold	3 990
Icewind Dale 2	5 990
IL-2 Sturmovik: Forg B*	3 990
Imperialism 2	2 490
Imperium Galactica 2	990
Industry Giant 2	3 990
Industry Giant 2 küldet	3 990
IndyCar Series	3 990
Inkvizíció	2 990
Insane	2 490
Iron Storm	1 990
Italian Job	3 990
Jagged Alliance 2 Gold	2 990
James Bond: Nightfire	3 990
Jurassic Park Op. Gen.	2 990
Kelták királya	2 990
Knight Rider	2 990
Knightshift	7 990
Knights & Merchants	990
Knights & Merchants 2	6 990
Korea: Forgotten Confl	4 990
Law and Order	990
Legacy of Kain Defiance	9 990
Lego Drome Racers	2 990
Légió	2 990
Lionheart	5 990
Lock On	9 990
Lord of the Rings (Viv.)	3 490
Lords of the Realm 3	9 990
Mafia	4 990
Master of Orion 3	2 990
Max Payne 2	Akció!
Medal of Honor	3 990
Medieval + Viking Inv.	8 990
Metal Gear Solid 2 Subst.	8 990
Midtown Madness 2	2 490
Monopoly Tycoon	3 990
Morrowind csomag	7 990
Mortal Kombat 4	1 990
Moto Racer 3	2 990
Motocross Madness 2	2 490
Myst Uru: Ages Beyond	4 990
Nagymester 2	990
Napóleon	3 990
NBA 2003	3 990
NBA 2004	11 990
Need for Speed Porsche	3 990
Need f.S. Underground	11 990
Neverwinter Nights	3 990
Nw Nights Undrentide	7 990
Nw Nights Underdark	7 990
NHL 2004	11 990
No Man's Land	6 990
No One Lives Forever	1 690
No One Lives Forever 2	3 490
Oil Tycoon	990
Operation Flashpoint cs.	5 990
Pandora's Box	2 490
Panzer General 3D Sc.E	2 490
Pharaoh + Cleopatra	2 390
Platoon	2 990
Pokoli Szomszédok 2.*	7 990
Port Royale	2 990
Prince of Persia Sands	9 990
Pro Evolution Soccer 3	7 990
Quake 2	1 990
Racing Simulation 2	990
Railroad Tycoon 3	9 990
R. Six 3 Raven Shield	2 490
R. Six 3: Athena Sword	4 990
RalliSport Challenge	4 990
Rally Trophy	1 990
Rayman 3	2 490
Red Alert 2: Yuri's Rev	2 990
Republic	3 990
Return to Castle Wolf.ee	3 990
Rollercoaster Tycoon 2	3 990
Rune	1 990
Sacred	6 990
Saga	1 990
Schizm	990
Screamer 4x4	990
Sega GT	1 990
Settlers 4 + Kiegészítő	3 990
Settlers 4 Kieg. + Trójai	4 990
Settlers 4 + Kieg. +Trójai	5 990
Shanghai 2nd Dynasty	1 990
Sheep	1 990
Shogun	3 990
Silent Hill 3	7 990
Silent Hunter 2	2 490
Silent Storm	7 990
Simpsons Hit & Run	9 990
Sim City 4 Deluxe	11 990
Sim City 4 Rush Hour	7 490
Sims + Livin' It Up	7 490
Sims + Livin' + House P	11 990
Sims House Party	4 990
Sims Hot Date	4 990
Sims On Holiday	4 990
Sims Unleashed	7 490
Sims Superstar	7 490
Sims Abrakadabra	7 490
Soldier of Fortune SE	1 990
Soldier of Fortun.2 Gold	3 990
Sonic Adventure DX	9 990
Soul Reaver 2	1 990
Spellforce	9 990
Splinter Cell Collector's	7 990
Splinter Cell: Pandora's*	Jön
Star Trek: Elite Force	1 990
Star Wars Racer	3 990
SW: Force Commander	3 990
SW: Galaxies	11 990
SW: Jedi Knight Gold	3 990
SW: JK Jedi Outcast	3 990
SW: JK Jedi Academy	10 990
SW: Phantom Menace	3 990
SW: Rogue Squadron	3 990
SW: X-Wing Alliance	3 990
SW: X-Wing Collector	3 990
Starcraft és Brood War	1 690
Stronghold Crusader	9 990
Sudden Strike 2	2 990
Sudden Strike 2 Gold	3 990
Sudden cs.:1.+1. küld+2.	5 990
Supercar	1 990
SWAT 3 Elite Edition	1 690
SWAT 1+2+3 E, csomag	3 490
S.W.I.N.E.	1 990
Syberia	2 990
Temple of Elemental Evil	7 990
Terminator 3	5 990
Thief 2	1 990
Thing	2 390
Three Kingdoms: Fate	1 990
Throne of Darkness	1 690
Tiberian Sun	3 990
Tiger Woods 2003	3 990
TOCA Touring Cars 2	2 490
Tomb Raider 5*	1 990
Tomb R. Angel of Darkn	7 990
Tony Hawk's Pro Skat 3	1 990
Tortuga	6 990
Total Club Man 2003	3 990
Total Club Man 2004	10 990
Traffic Giant Gold	1 990
Train Simulator	6 990
Trainz	1 990
Tron 2.0	6 990
Tropico	990
Tropico 2 - A kalóz öböl	9 990
UFO Aftermath SE	10 990
Unreal Tournament 2003	3 990
Unreal Tournam 2004	10 990
V-Rally 3	6 990
Vészhelyzet 2	2 990
Vietcong	10 990
Wanted Guns	1 990
War and Peace	2 990
Warcraft 3	4 990
Warcraft 3 Frozen Throne	4 990
Warlords 4*	7 990
Wizardry 8	2 990
Worms 2	1 990
Worms 3D	11 990
XIII*	7 990
Zeus+Poseidon	2 390
Zoo Tycoon csomag	9 990

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h

CSOMAGKÜLDÉS!

479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 19 000 forint rendelésértékig 990 Ft/csomag, felette ingyenes.



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

Előrendelési akciók! — **AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!** — **www.galaxisnet.hu**

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD: magyar nyelvű játékok.

Harmadszor is árnyék vetül a falra...

Thief: Deadly Shadows

:: fejlesztő ion storm :: kiadó eidos :: web www.thiefgame.com :: megjelenés 2004. nyár

A texasi Austinban székelő Ion Stormot John Romero alapította '96-ban, miután kirúgták az id-től. A bukott angyal a Daikatana orbitális leégése után elhagyta a játszóteret, ami azóta ex-Looking Glass tagok, Warren Spector és a Deus Ex paradicsoma.

A Thief '98-ban indult világhódító útjára, és mint lopakodó-szimulátor, merőben új vizekre terelte az „öld meg mind, Isten majd szétválogatja" klisékbe belefáradt FPS-eket. Akkoriban a sarkok mögül kihajoló főhős, a döbbenetesen élethűen viselkedő AI, karöltve a dark fantasy és techno-kultúra elemeit vegyítő környezettel (ahol minden sötét hely biztonságos menedéket kínált tolvajunknak), még a borzalmasan hosszú töltögetési időket is feledtetni tudta.

Az alapfelszereltség kategóriába eső kard és íj a tolvaj karakter erősítését szorgalmazta, ugyanis szemtől szemben könnyen alulmaradhattunk az örökkel szemben, még a nyílvesszők is csak a gyanútlanul sétáló ellenség torkában végezve produkáltak kielégítő eredményt. Az addig méltatlanul a „nulladik fegyver" szerepkörére kárhoztatott pajszerfélék családja ólmosbot képében végre kiérdemelte a legtöbbet foglalkoztatott szerszám rangját, hisz elég volt egyetlen suhintás hátulról, és az alélt őrt már vonszolhattad is az árnyékba. A készítő csapat kreativitásának tanúbizonyságául a nyílban rejlő lehetőségek határát messzebbre tolták, mint bármelyik fegyverkovács: létezett gázfelhőt kibocsátó, zajkeltő, csali funkciót betöltő lövedék, a környéket bevilágító fáklyákat a vizet hordozó nyílvessző oltotta ki, a fémes felszínen a léptek zaját a mohát terítő darab csillapította, és a durvább ellenfeleket a robbanó fajta kezelte. A nyílvesszőre erősített kötélen felmászhattunk magasabb párkányokra, a tolvajkulccsal feltárultak a zárt ajtók, sőt a második részben bemutatkozó mechanikus szem zoomolásra is adott lehetőséget – ezt egy kicsiny gömbbel összekapcsolva a kommandós száloptikát vezették be hősünk, Garett arzenáljába. Tolvajunk zsákja továbbra is feneketlen kútja a felszerelésnek (nincs komoly, Deus Ex-féle korlátozás), és a megspórolt tárgyak sem nem vesznek el két küldetés között. Az első két részben már megismert eszközök szinte kivétel nélkül a Deadly Shadowst is erősítik, egyedül a mászókesztyűk győztek a kötéllel kombinált nyílvesszők fölött, így a magaslatokat a harmadik részben már csak a kérges kezekre húzott ninjaeszközzel ostromolhatjuk. Inkább érdekes, mint hasznos, hogy a jövőben a vizes nyilak felmosórongyként tüntetik el az árulkodó vérfoltokat a padlóról, és azok a zárak, amelyeknek kulcsa a zsebünkben lapul, külön szöszmötölés nélkül nyílnak.

> Hát ezért Deadly Shadows az alcím

> Ecc-pecc-kimehecc

> Ezt elkerültük, de még mindig ő van előnyben

A hírek szerint az Eidos tervbe vette a Thief megfilmesítését, és arra a Mark Gordonra bízná a munkát, aki a Ryan közlegény megmentésének produceri minőségében tűnt ki egykoron. Ám a szívmelengető esemény mellékzöngéje, miszerint Tobey „Pókember" Maguire játszaná Garettet, enyhén letaglózott. A művészfilmekben, és popcorn-mozikban egyébként igen szépen domborító fiatalembertől a cinikus, ám mégis karizmatikus tolvaj karaktere olyan messze áll, mint Fábrytól a néma leventeé...

Dark Projecttől a Deadly Shadowsig

Az eddigi epizódokban villanásszerű, éles vágásokkal tarkított animációk kísérték Garett útját. A cinikus kommentárokkal tarkított kalandos életút (a rajongók talán emlékeznek tolvajunk „anybody home!?" beszólására) menetrendszerűen világmegmentésbe torkollt, miközben a háttérben meglapuló Őrzők rendje (amely tolvajt nevelt hősünkből), valamint a szigorú törvények szerint élő Kalapácsosok, és a misztikusabb, fantasy felé hajló helyszínek (Lost City) szörnyei adták a kontrasztot a történetnek. A mai napig az egyik leghátborzongatóbb játékélményem, amint Constantine és Victória felfedi igazi arcát, miközben Garett ott vergődik az őt behálózó gyökerek fogságában... A „szemet szemért" elv gyakorlása után Garett már más szemmel (vagyis egy igazival és egy mechanikussal) látta a világot, ebből és néhány utalásból tudtuk meg, hogy eljön a Fém kora. A Thief II: The Metal Age-ben új csoport tűnt fel a városban, megreformálva az életet, hisz a Mechanikusok és gyermekeik (gépek, robotok) gázlámpák fényeivel, fogaskerék-kultúrával gazdagították a második rész arculatát. Tolvajunk leendő harmadik színrelépése a vagyonszerzés körül forog, kastélyok, templomok, barlangrendszerek útvesztőiben bolyongunk majd, de ahogy megszokhattuk, újra sötét erők vetnek árnyékot a város szívére – patrónusaink, az Őrzők kavarják megint a háttérben a matériát.

LOOKING GLASS

A játékot fejlesztő csapat (az egykori Looking Glass) és Warren Spector kapcsolata messzebbre nyúlik vissza, mint hinnénk. A '90-es évek elején még Blue Sky Productions névre hallgató stáb és az említett úriember közösen alkotta meg a legendás Ultima Underworld két részét. A System Shockot már Looking Glass néven jegyzik'94-ben. Négy év múlva az austini csapat elkészítette a fény-árnyék viszonyokon alapuló korszakalkotó lopakodós játékot, a Thiefet, és az annak alapjául szolgáló Dark engine-t (a közhiedelemmel ellentétben Spector ebben csak érintőlegesen vett részt, és egy másik – kiadatlan – játékba ölte minden energiáját). Romero hívta, Warren ment, és az Ion Stormnál folytatta tovább, miközben kijött a Thief 2, és a System Shock 2 (utóbbi az Irrational Games csapatától, amit a cégből kivált, de a Looking Glasszal továbbra is szoros együttműködésben dolgozó fejlesztők alapítottak). Úgy tűnt, a Looking Glass sínen van, hisz a sikerek jöttek sorban, a cég a polgári repülés szerelmeseit is támogatta a folyamatosan megújuló Flight Unlimiteddel. Aztán a cég 2000 nyarán, egyik napról a másikra bezárt, anyagi okokra hivatkozva (a sikerek mellett rengeteg félbeszakított projektjük volt, a kiadójuk, az Eidos pedig nem volt hajlandó felvásárolni a stúdiót). A szimulátoros részlegből ma többen a Jane's utódjának számító Xicatot erősítik, a többiek követték Warrent és az Ion Stormhoz vándoroltak, a Thief jogait pedig az Eidos birtokolja (a System Shocké egyébként az EA-nál van).

Zombifalva kontra emberdzsungel.

Rengeteg kritika érte az első részben a zombikat a szenteltvizes nyilvesszö okozta macera miatt. Sokan tisztán emberi kultúrán alapuló, fantasy-beütés nélküli bérgyilkos-tolvaj szimulációt követeltek – aztán a második rész után mindez átfordult robotellenességbe. Az új epizód, noha őrzi a hagyományokat, és kapcsolatot tart a meglévő alapokkal, a rajongók igényeinek megfelelően kevesebb természetfeletti lényt ígér. Lesz ugyan kifejezetten a fantasy vonalnak áldozott pálya, de ahogy a két új kaszt (pogány és orgyilkos) is mutatja, inkább a szörnyellenesek pártján áll az Ion Storm. A középkori hangulatot árasztó pályák határait tágabbra szabták, mint a Deus Ex 2-ben, a riasztók bekapcsolása végre nem a teljes helyőrséget rántja fegyverbe, csak az aktuális körzetét. A semleges karakterek jelenlétét több újítás is indokolta, a küldetések között például ezentúl szabadon kószálhatunk a városban. Népszerűségünk függvényében a barátságos lakók és az életünkre törő orgyilkosok arányán merenghetünk, miközben elpasszoljuk az összelopkodott szajrét kedvenc orgazdánknál, illetve beszerezzük a következő munka kellékeit. A mindenhová szabad bejárásnak mellékesen a tisztes polgárok isszák meg a levét, hiszen városnézés közben kirámolhatók a házaik.

Kettes számú Ion Storm szem-, és fülklinika.

A Brian Sharp által leprogramozott hangterjedési szisztéma újabb dimenziót ad az AI-nak. Vegyük csak az ajtókon, ablakokon, falakon átszűrődő zajok érzékelhetőségét, adjuk hozzá az akusztikus viszonyokat erősítő-gyengítő tényezőket (zárt terekben, például egy kút üregében matatva minden óvatlan mozdulat egy kalapácsütéssel ér fel), aztán gondolatban kalandozzunk az új stratégiai elemek felé. Most már sötét, de kevésbé visszhangos helyeket kell választanunk, és persze fontos a mögöttünk hagyott ajtók zárása (szinte hallom anyámat: „...különben a hátadra akasztom!"). A fülészet mellett a szemészet is fejlődött, így a periférikus látásra támaszkodó játékost csúf meglepetések érhetik, ugyanis az új modell alapja az igazi látószerv működése, illetve annak reakciói a különböző eseményekre (például ahogy ráfókuszál a célterületre). Egyébként a sorozatot jellemző őrző-védő tevékenység a mindennapi életet utánzó megnyilvánulásaival sokunk szimpátiáját kivívta már, a zajra reagáló örök bősz kutakodása (majd eredmény híján az eseményért a túl élénk fantáziát felelőssé tevő diskurzusok) mellett az AI igazi oroszlánkörmeit az expert fokozaton mutatta meg. Az amúgy sem könnyű pályákat gyilkolás nélkül kellett teljesíteni, és ilyenkor érezhettük csak, mennyire kifinomult, összehangolt szálak mozgatják az ellenséget. Nos, a játék legendás nehézségi fokát adó „no gyilok" fokozat része lesz az élvezetnek a harmadik részben is!

> **"A Deadly Shadowsban végre tökéletesen kihasználhatjuk a remek fény-árnyék hatásokat"**

Unreal és Havok: a nyerő páros?

A Deus Ex: Invisible War és a Thief: Deadly Shadows párhuzamosan kezdte életútját, a két projekt fejlesztői szoros együttműködésben indultak el ugyanazoktól az alapoktól. Mindkét játék az Unreal technológiára épül, kiegészítve a Havok fizikai rendszerrel. A fény-árnyék viszonyokat biztosító kellék szintén közös, csakhogy amíg az új Deus Ex Warren Spector szavai szerint a választás játéka, addig a Thief a problémamegoldásé lesz. Nem dumálhatod ki magad a balhékból, nem választhatod meg, merre csordogáljon a cselekmény, Garett a tolvaj útját járja, és a szabadság A és B pont között az útkeresésben jelentkezik. Ahogy Grath ecsetelte a Deus Ex 2 cikkben, a valós időben generált fényviszonyok, és a Havok eszméletlenül élethű fizikája nem érvényesülhet olyan játékban, ahol a játékos nincs rákényszerítve annak kihasználásra. Hiszen miért lopakodnál, ha a csúzlik jól muzsikálnak, és a hullák, hordók, ládák manipulálása sem valami nagy élmény? Ezért a Deadly Shadowst az Isten (vagy Warren Spector, bár a legvérmesebb rajongók szemében a két személy lassan kezd összemosódni...) is kifejezetten eme jóságok kihasználására teremtette! A megszokott kezelőfelületet egyébként nem érte változtatás, és a legfontosabb újítás is vélhetően az Xbox-verziónak szól, hisz a first person mellett megjelenik a külső nézet (Sam Fisher bőrkötésben). Még ennél is meglepőbb a body awarenessként emlegetett tulajdonság, azaz Garett teste teljes mértékben érzékelhető módon lesz jelen, például ha lenézel, megvizslathatod 46-os lúdtalpát, és a kikopott csizma orrát (vélhetően egyes helyeken a lépések koordinálásában is lesz szerepe, nem csak látványelem), ha zárat nyitsz ki, hősünk motozó kezeit Splinter Cell-szerű minijátékon keresztül vezényelhetjük, és így tovább.

Sötétben bújkáló gaz forradalmárok...

Lop(a)kodni jó!

Hogy a Deus Ex: Invisible War csalódás volt-e, vagy sem, abba most inkább ne menjünk bele, de kétségtelen, hogy a Warren Spector neve által fémjelzett első rész nagyobbat szólt – mindenesetre a mester Garetten is rajta tartotta a szemét az elmúlt években. S mi sül ki ebből? Nyár elején meglátjuk!

Tika

Kitűnő példája annak, hogy a tavaszi táj szépségein való merengés miért ment ki a divatból

\+ Az LG egykori stábja és Warren Spector neve garancia az igényességre, a koncepció szinte csorbítatlan, az Unreal2+Havok pedig tökéletes alap...

– A Deus Ex: Invisible War már felfestette az ördögöt a falra...

Összességében: A hagyományokhoz ragaszkodó (még Garett szinkronja is a "régi"), kitunoen felkészített AI-val kombinált "markec-lopez" játék van készülőben...

Egy új típusú stratégia...

Soldiers: Heroes of World War II

:: fejlesztő best way :: kiadó codemasters :: web www.codemasters.co.uk :: megjelenés 2004 nyara

Ukrajna feltörekvő csapata három éve kötelezte el magát a játékfejlesztés és a minimálbér mellett. Az abszolút kezdők magabiztosságával egy science-fiction RTS (idegenek, emberek és egyéb okosságok) hegesztése közben fedezték fel, hogy tulajdonképpen a II. világháború érdekli őket...

Az oroszok már a spájzban vannak, sőt jelentem, ki is fosztották. Évek óta figyeljük, amint új, egyedi ötletek jönnek keletről, orosz és ukrán gárdák nőnek fel, mára pedig majdnem ott tartunk, hogy a térség – mint szivarban Kuba –, egyfajta minőségi garanciát jelent – legalábbis ötletgyártás szintjén, hiszen a gyakorlati kivitelezésbe általában csúnya hibák csúsznak. 2004 első, egyáltalán nem meglepő bejelentése szerint az 1C Company (oroszhon egyik legbefolyásosabb kiadója) aláírt a Codemasternek, és ezzel a kód mesterei három legyet ütöttek két csapásra. A Perimeter a futurisztikus RTS-ek között gyötri majd a konkurenciát, míg a II. világháború témakörében két helyet jegyezhetünk elő, az egyikről Nyúl nemrégiben ígéretes képet festett lapunk hasábjain (Wartime Command), a másik pedig az elsőbálozó, ukrán Best Way csapatának Soldierse (az eredeti cím Outfront volt).

A Soldiers: Heroes of World War II skatulyáját még nem találták fel, vagy ha igen, azt a szimpla RTS-ek és a Commandos stílusának metszéspontján, esetleg a Cannon Fodder (Amigás örökzöld) gyökerei között kell keresni. A katonák a megszokott real-time szabályok szerint küzdenek, ám egységeinket a speciális irányítás olyan képességekkel ruházza fel, mint a lopakodás, az alkalmazott fegyver megválasztása és a pontos (általunk befolyásolt) célzás. A játékban az európai hadszintéren próbálunk majd szerencsét, és nem kell hozzá einsteini logika, hogy a cimben szereplő Heroes szó értelmét valahol a borzasztó ellenséges túlerő és lehetetlen küldetések között keressük. Az ukrán társaságot olyan nevek hozták lázba, mint Dimitrij Lavrienko, Otto Carius vagy Olshansky hadnagy (utóbbi kis létszámú, diverziós harccsoportjával 1944 májusában a német vonalak mögött bekerítették, ám hiába vonult fel ellenük a fél náci hadsereg tankokkal-tüzérséggel, az oroszok mindvégig kitartottak). Két hadviselő fél kiléte tehát már biztos, a megjelent információk alapján ezekhez írhatjuk még a briteket és amerikaiakat. A három küldetéssorozat 10-10 misszióban meséli el a valós történések akcióorientáltabbá alakított változatait, és néhány esetben – mint például a Navarrone ágyúit fel-

A kicsi kocsi újra száguld

dolgozó darabnál – a közízlésnek kedvezve alakítja a történet szálát. A szövetségesek Dieppe-nél végrehajtott partraszállási kísérlete (1942. augusztus) szintén megmozgatta a fejlesztők fantáziáját, a kérdés csak az, hogy mennyire; mindenesetre egyedi darabja lehetne a küldetéssorozatnak.

Sok lúd nem győz disznót

A Soldiers katonái univerzális példányai a háborús masszának, mindegyik önálló személyi-

?

A 2. világháború kétségkívül legjobb tank-személyzete anno a 007-es toronyszámú Tigrisben gyűlt össze, ugyanis két Lovagkeresztes tank-ász, Michael Wittmann, és nem kevésbé ismert lövegkezelője, Balthasar Woll bújt meg a 100mm-es homlokpáncél mögött. 139 orosz és szövetséges páncélos bánta a velük való találkozást, míg 1944 nyarán, a falaise-i katlannál egy Firetty ki nem lőtte a legendás harckocsit...

ség (állóképességi és egészségügyi mutatókkal), ha kell, bármilyen járművet elvezetnek, továbbá a megszokott kasztok helyett a szabadon alakítható fegyverzet teszi képessé őket speciális feladatokra. Két útját járhatjuk be a velük való kapcsolatnak, az egyik az RTS szemléletre épülő team control, ahol – mint a neve is mutatja – csapatként kezelve a formációk és a meg-

Fair küzdelemben legyőztük a motoros futárt

szokott parancsok (move, hold fire, return fire, hold position stb.) halmazát, tradicionális módon juthatunk győzelemre. A másik út merőben új találmány: a direct control ugyanis a third person nézetű akció leegyszerűsítése (a kamera marad az RTS-ek távolabbi látószögénél), lényegében a Hidden and Dangerous ellentéte (ott a külső nézetű mészárlásnak volt alárendelve a stratégia). S hogy mire jó mindez? A magányos őrszem mögé kerülsz, a hideg acélt ráteszed a torkára, és máris megtaláltad a feladatok megoldásának egyik lehetőségét, a lopakodást. A hadviselés köznapibb módján a kiválasztott harcos fejlövést produkálhat az ellenfél kulcspozícióban (löveg, géppuska mögött) álló bakáin, kilőheti a járművek gumijait, vagy ahogy a napvilágot látott videó mutatta, a sofőrt is kiszedheti a teherautó, illetve az oldalkocsis motorbicikli kormánya mögül (aminek eszméletlenül élethű borulás a vége). Az elhagyott, kiürített, netán hozzánk sorolt harcjárművek a jó öreg arcade életérzéssel fűszerezik a közvetlen irányítást, a pontszerű célzással a páncélozott járművek gyengéit tapogathatjuk ki, kivasalhatók a lassan futó egyedek, és bedönthetők a házak falai.

Harcmezők gyöngye

A második világháborús szférát olyan 3D környezetbe helyezték, amely valószínűleg párját ritkítja, ettől függetlenül az Afrika Korps vs Desert Ratset vagy a Panzerst semmiképp nem fogja lekörözni, de olyan „hazudós" (kvázi 3D) alkotások, mint a Blitzkrieg vagy a Sudden Strike 2 elbújhatnak mellette. A részletes kidolgozás már csak a hajszálpontos célzásra épülő direct control miatt is elengedhetetlen, de ami első pilla-

Ugyan a környék romokban hever, a közvilágítás tökéletesen működik - Bravó, ELMÜ!

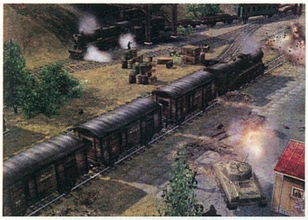
natban magával ragadja az elemzőt, az a realitás. Páncélosokból láthatunk sokkal szebbet máshol, időjárási elemekkel, napszakok váltakozását produkáló 3D-s grafikai motorokkal tele a padlás, de a látás-láthatóság korlátait feszegető fajtákból a Soldiers engine-je minden bizonnyal élen jár. A fedezékek és tereptárgyak bújócskára szólító elemeit megfejelték az éjszaka sötétjével: egy villám bármikor leleplezheti lassan araszoló szakaszunkat, a városokban a közvilágítás lámpái kilőhetők, a járművek fényszórói kikapcsolhatóak...

A Wartime Commanddal tökéletes grafikát és realizmust, a Soldiersszel inkább a fizikát és hangulatot vásárolt a Codemasters. A városok és a környezet kevesebb szint és gazdagságot sugároz, ám az erdőkön végigsüvítő szél átjárja a lombkoronákat, vidáman táncolnak a fákkal az árnyékok, a hullámzó vízfelületek csillogó fodrai visszatükrözik a tovasuhanó felhők képét, és az apró emberkék közel százféle animációval mozognak a terepen. Ami szép, annak egyértelmű, hogy pusztulnia kell, így a terep amortizálható, a házak szétlőhetők, a kerítéseket letapossa a páncélos, a fák dőlnek, míg az anyaföldön kellő méretű bombatölcséreket helyezhetünk el, tehát statikus objektumok legfeljebb csak az első 88mm-es lövedékig léteznek. A szétrepülő romok sebeznek is, de a „terjesszük ki az Alföld határait" mozgalom ellen jelentős észérvek szólnak a játékban: sérülékeny, és értékes gyalogos egységeink útját ugyanis csak a fedezékek kihasználásával tudjuk simává tenni. A fizika további megnyilvánulásai a mozgó harcjárműveken – ugye említettem már az oldalkocsis motorkerékpár fejre állását? – ugyancsak érdekes színfolttal gazdagítják a látványt.

Gépesített háború, avagy éljenek a vaskoporsók

A második világháború járműveiből több mint száz vonul fel, akkurátus modellezésüknek köszönhetően a menettulajdonságok, a lövegtorony forgási sebessége, az újratöltési idő, és minden lényeges paraméter az eredeti műszaki állapotokat idézi. Megsemmisítésükhöz a következő adatokkal kell számolnod (ezzel dolgozik az AI is): a sérülés pontos helyén az adott harcjármű páncéljának vastagsága és típusa (az sem mindegy, hogy öntött vagy szegecselt, döntött vagy egyenes a páncélzat), a kilőtt lövedék típusa, a becsapódás szöge, és a távolság. Leegyszerűsítve: egy Tigris tankról szövetségesként annyit kell tudnod, hogy hátra-menet és padlógáz, míg a Sztálin nevét viselő JS széria a nácik mumusa. Ugyanígy a korai PzIII, PzIV típusok és a T-34-es találkozásának kimenetele sem kérdéses, hacsak ki nem használod a direct control nyújtotta szabadságot, és mozgásképtelenné nem teszed a monstrumokat... A katonák a korabeli arzenálból 25 eszközt örököltek, késtől a Molotov-koktélig, kézigránáttól a géppuskáig bármivel képesek az ellenséget leküzdeni.

„A direct control minden eddiginél közelebb hozza egymáshoz a stratégia és az akció műfaját"



Itt nem a mozdony füstje csapott meg valakit

A légiirányítás átmenetileg szünetel

A ravasz, az agy és a füstölgő processzor

Az AI-ról érdekes hírek érkeztek, ha például egy őrjárat tagjait csendesen lemészárolod, számíthatsz rá, hogy bizonyos idő elteltével nagyobb, gépesített erőkkel támogatott különítményt küldenek az eltűntek után. A gép ismerni fogja a rajtaütés szabályait, ha túl hangosan érkezel, sarkok és fedezékek mögött vár rád, míg a túlerőt, vagy veszélyes szituációkra (a dombtetőn felbukkanó Párduc tankok...) visszavonulással reagál. A játékot kooperatív módban is próbára teheti egy négyfős társaság, a multiplayer mókák között a Deathmatch, King of the Hill, Assault, Capture the Flag, Sniper Tag, Minefield és az Assassinate the Officer szerepel.

Bár általános tanulság, hogy akkor higgy a játékok reklámjainak, amikor ló legel a PR-os sírján, azért nagyon bízom az ukránokban. Ha hozzák a papírformát, a II. világháborús stratégiai vonal érdekes mellékízzel gyarapodhat.

Tika

Ne legyetek mérgesek, ne füstölögjetek már!

AZ ÁSZOK ÁSZAI

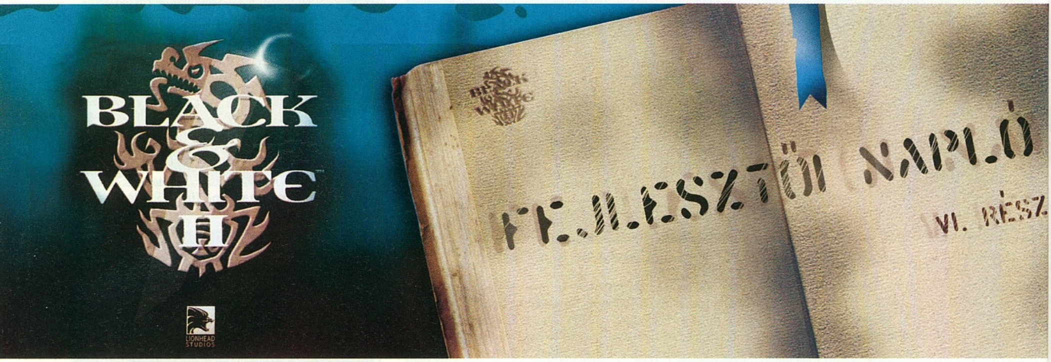
Dimitrij Lavrienko
Orosz harckocsizó ász, aki tankjának az Eastern Express nevet adta. 1941. október 6. és 10. között 16 német tankot lőtt ki, és ez volt az első dokumentált eset, amely bizonyította a T-34-es szovjet harckocsi technikai fölényét a keleti fronton. Ugyanezen év novemberében egy nyolc páncélosból álló germán hadoszlopot küldött roncstemetőbe (egy kivétellel) a derék elvtárs.

Otto Carius
Német panzer-hírességekből (pl. Barkmann vagy Wittman) igen sok akadt mind a keleti mind a nyugati hadszíntéren – ennek oka a háború elején még jellemző minőségi kiképzésben és a '42 után megjelenő páncélosok magas technikai színvonalában keresendő –, közéjük tartozott Otto Carius Oberleutant is. A malinavai ütközetben Albert Kerscher és Otto Tigrise 17 harckocsit és számos egyéb harceszközt semmisített meg húsz perc leforgása alatt, az ütközet közben mellékesen kilőtte a háború első JS-I nehézpáncélosát. Némi képzelőerővel azt is értékelni tudjuk, hogy 1943 novemberében tíz T-34-est kapott szét 50 m-nél kisebb távolságból... Összesített teljesítményéről nincs pontos adat, de 150-200 közé teszik az általa megsemmisített ellenséges tankok számát. Sok más kitüntetés mellett a tölgyfalombokkal ékesített lovagkereszt birtokosa. Azon kevés harckocsi-parancsnok közé tartozott, aki túlélte a háborút – érdekességképp jegyzem meg, hogy a háború után egy Tiger Apotheke nevet viselő gyógyszertár tulajdonosaként vonult be a civil életbe...

\+ A direct control és a realizmusra való törekvés.

– A fejlesztőgárda kvalitásait még nem tudjuk felbecsülni, hisz ez az első próbálkozásuk..

Összességében: Merőben új elképzelésekkel, és a Commandoshoz inkább közel álló játékélménnyel kecsegtető RTS-en kopácsolnak Ukrajnában.



:: fejlesztő **lionhead studios** :: kiadó **electronic arts** :: web **www2.bwgame.com**

John McLean-Foreman, állandó kalauzunk a Black & White 2 fejlesztésének kulisszái mögött tartott kirándulásunkban most a játék zenéinek és hanghatásainak készítését mutatja be a fejlesztői napló VI. részében...

Ó, ifjúkorunk boldog évei... Emlékeztek még az ősidők játékaira, amik háttérzene gyanánt egy fél perces dallamot játszottak végtelenítve? Egy-egy maratoni játékparti után annyira befészkelte magát az agyamba a játék zenéje, hogy éjjel álmomban is csak azt hallottam. Persze voltak ezek közt jól sikerült, kellemes dallamok is, de a régi idők játékzenéinek nagy része máig úgy hat rám, hogy a puszta gondolatuktól a sikítófrász kerülget, hiába az eltelt húsz év... Hogy azóta hová fejlődött a számítógépes játékok hangkeltésének tudománya, leginkább Craig – a Lionhead zeneszerzője és hangeffekt-felelőse – munkáján tudom lemérni. Craig arra készül, hogy a játékzene és hang terén legalább olyan nagyot domborítson, mint a Black & White 2 játékélmény terén...

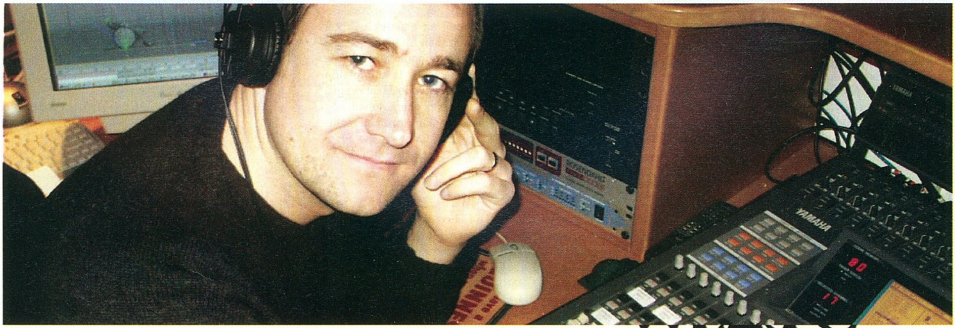
Mindezidáig Craig több mint 250 zenét komponált, és vett fel a játékhoz – és hol van még a vége! Más-más zenét hallhatsz, ahogy városról városra utazol a Black & White 2 világában, más dallamok tartoznak a különféle fajokhoz, és a játékos jellemének változását is követi a zene stílusa. Ha egyszer végigjátszod a játékot, egészen biztos, hogy több tucatnyi zene lesz, amit egyszer sem hallhattál, és sokadszori végigjátszásra is kapsz új muzsikákat.

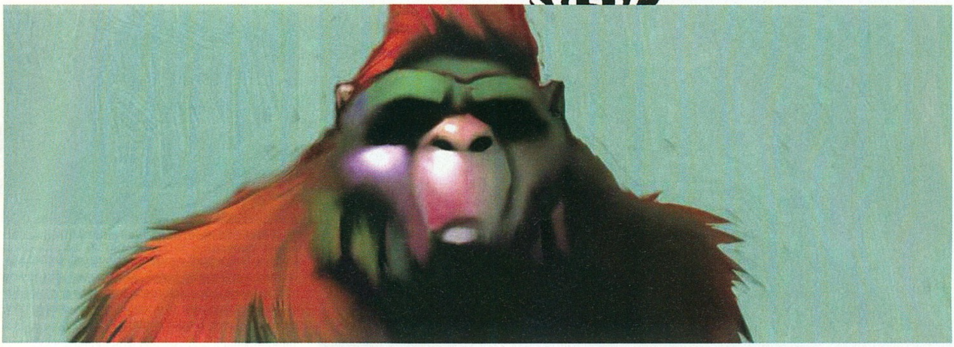
Az első Black & White egyik legnagyobb ötlete szerintem a játék világának a játékos jelleméhez, játékstílusához való igazítása volt. Ez a zenében is megjelent: ha a játékos jóságos, vagy éppen ellenkezőleg, gonosz módon játszott, ez tükröződött a zene stílusában is – a jellem változását is dinamikusan követte a program. Ennek a technikai hátterét az szolgáltatta, hogy a két jellemhez tartozó zenét a program két rétegben egymással párhuzamosan játszotta, annak megfelelő súlyozással, hogy melyik jellem milyen erős volt a játékosban. Ha például a játékos egyre több gonosz dolgot művelt, a gonosz zene egyre erőteljesebb lett, míg a semleges jellemhez tartozó muzsika egyre halkult, majd eltűnt a háttérben. Ez óriási ötletnek tűnt, de a gyakorlatban sajnos közel sem működött tökéletesen. Egyrészt a zavartalan váltásokhoz minden zenét ugyanolyan hangnemben kellett megírni, és nagyon hasonlónak kellett lenniük egymáshoz; másrészt a játékos jellemének változása annyira lassan, és fokozatosan ment végbe, hogy igazából nem is lehetett észrevenni a zene változását. Végeredményben oda jutottunk, hogy a zene ismétlődőnek tűnt, és monotonná lett – és éppen ez az, amit mindenképpen el akarunk kerülni a második résznél.

Craig nagyon egyszerű megoldást talált, aminek eredményeképpen a dinamikusan változó zene által támasztott technikai korlátokat átléphetjük, de mégis megadjuk a játékosnak azt az élményt, hogy a játék követi a játékstílusát. Csupán annyit kell tenni, hogy az eddigi három alap-jellem (gonosz, semleges, jó) mellé bevezetünk átmeneti jellemeket is (például „erősen gonoszba hajló semleges" vagy „a semleges felé enyhén elmozduló jó"). Ha elég sok jellemkategóriánk van, nem kell a zenéket rétegezni meg egymásba mosni, elég a váltás pontján átváltani a következő jellemnek megfelelő zenére. Így minden jellem teljesen egyéni zenét kaphat, amit kötöttségek nélkül, szabadon szárnyaló fantáziával lehet megkomponálni.

> Mosolyogj, mi most a PC Guruban szerepelünk

["A Black & White 2-ben minden egyes eseményhez és jellemváltozáshoz külön zene tartozik"]





Az ember oszt-szoroz, számba veszi a lehetséges jellemek mennyiségét, a fajok, és a játék alap-melódiáinak számát, azt kapja eredményül, hogy csak a jellem követéséhez 225 különféle zeneszámra lesz szükség a játékban! Ott vannak aztán például a csaták aláfestő zenéi. Egy csatazene a következőktől függően változhat: a küzdelem intenzitása, az ütközetben részt vevők száma, melyik fél áll éppen nyerésre, milyen fontos a csata a pálya megnyerése szempontjából, az összecsapás elején, közepén, vagy a végén járunk – nem is beszélve az olyan, extra zenemegváltoztató eseményekről, mint például egy ostromnál a falak ledöntése. Látható, hogy a variációk elképesztően nagy száma miatt Craignek hihetetlenül sok munkája van. Ez az egyik oka annak, hogy a Lionhead sok más játékfejlesztőtől eltérően nem külsős zeneszerzővel dolgozik, hanem állandó zenészünk van. Craig a projekt kezdetétől nyakig benne van a játék fejlesztésében, így ugyanazzal a becsvággyal és szenvedéllyel dolgozik, mint a többiek.

Ha az ember zenét készít egy játékhoz, általában két út áll előtte. Az egyszerűbb, ha megírja a zenét, aztán bérel egy nagyzenekart, akik eljátsszák, ő meg felveszi, utólag effektezget egy kicsit, és kész is van, lehet a kasszához fáradni. Ez aránylag egyszerű (az nem mondanám, hogy olcsó is...), de a már felvett zenén nagyon kevés lehetőség van utólag változtatni. A másik módszer, ha a zenét az ember maga játssza fel számítógépen. Ez sokkal keményebb munka, de lehetővé teszi, hogy akár az utolsó utáni pillanatban is változtassunk a zenén, finomítsuk, vagy akár teljesen átírjuk. A probléma az, hogy a számítógéppel készített zene általában nem szól olyan szépen, mint az élő zenekar által játszott. Craig ebben az esetben is a legegyszerűbb, ám leginkább munkaigényes megoldást választotta, hogy a két módszer pozitívumait ötvözze. Egy olyan, öt PC-ből álló, Orchestral Cube és Giga Studio szoftverekkel felszerelt stúdiót építtetett magának, amit rajta kívül valószínűleg a világon senki nem képes átlátni – viszont zenekari hangzást képes produkálni zenekar nélkül.

Ha mindezek a lehetőségek a rendelkezésünkre állnak, igazán semmi akadálya, hogy a hangeffektek minősége és mennyisége terén is olyan messzire merészkedjünk, ahová a Lionhead még sosem (és talán egyetlen más játékfejlesztő sem). A játék jelenlegi – aránylag véglegesnek mondható – terveiben a hangeffektek száma jóval 10000 felett van. A megdöbbentő számért elsősorban a Black & White 2 tetszőlegesen változtatható kameranézete a felelős. Egy-egy helyszínt vagy eseményt tetszőleges távolságból szemlélhet a játékos, és természetesen más hangeffekteket hall másmás távolságokból, akárcsak a való életben. Ha például egy városka kocsmáját nézzük jó magasról, csak általános, elmosódó lármázást hallunk (ami persze a napszaknak megfelelően változik), aztán ahogy közelebb visszük a kamerát, úgy különböztethetünk meg a zajban különféle hangokat: beszélgetést, kiabálást, dalolást, üvegcsörömpölést...

Craig munkájának talán legizgalmasabb része a Lények hangjainak megalkotása. Ehhez óriási hangeffektkönytárat használ kiindulásként, majd az abból kiszemezgetett hangokat a Sound Forge nevű programmal veszi kezelésbe. Visszafelé játssza őket, megváltoztatja a hangmagasságot, összekeveri más hangokkal, felgyorsítja, lelassítja, visszhangot és különféle zajokat kever hozzá, egészen addig, míg össze nem áll az a hangeffekt, amit Craig elképzelt (amik ilyenkor persze már nyomokban sem emlékeztet a kiinduló hangokra). Ez a munkastílus sokszor csak próbálgatással vezet eredményre, és már-már szerzetesi alázatot követel: hajlandónak kell lenned újra és újra kidobni a munkád, és újrakezdeni a hangok kevergetését egészen addig, míg az eredménnyel tökéletesen elégedett nem vagy. Mindezt képzeld el tízezer hangeffekttel...

Többször megkörnyékeztem Craiget, hogy árulja el, pontosan hogyan is készíti el a Lények hangjait; különösen az oroszlánordításra és különféle hörgésekre, bőgésekre lettem volna kíváncsi, ezek ugyanis különösen hátborzongatóra sikeredtek. Annyit sikerült megtudnom, hogy házimacska, oroszlán, tigris, és elefánt hangját használja kiindulásként, de többet nem volt hajlandó elárulni, bárhogyan is kérleltem vagy fenyegettem. Átkozott titkos recept! Egyetlen titokra sikerült csak fényt derítenem, mégpedig arra, hogy hogyan készült a Lények lépteinek dübörgése. Craig saját bevallása szerint vagy egy tucatszor állt neki ennek a feladatnak, de sosem sikerült érzékeltetni a léptek hangjában a Lény óriási méretét. Elkeseredésében robbanások hangjával kezdett el kísérletezni, s végül ez vezetett eredményre. Ha majd halljátok a húsz emelet magas avatárotok döngő lépteit, gondoljatok arra, hogy ez a „bumm, bumm, bumm" valaha bombarobbanás volt, csak Craig kicsit lerövidítette, kicsit átgyúrta, és itt-ott belebabrált.

Őszintén megmondom, fogalmam sincs, hogyan képes Craig ezt mind a fejében tartani, hogyan választja ki, melyik hangot melyikkel kell kombinálnia és hogyan kell torzítgatni, hogy az eredmény tökéletes legyen, de valahogy mindig sikerül neki. Hiszek benne, hogy a csúcsminőségű zene és hang képes igazán megteremteni egy játék hangulatát, és többek között azért is várom a Black & White 2 megjelenését, hogy megtapasztaljam a saját fülemmel, meddig sikerült Craignek kitolnia saját határait...

John McLean-Foreman

> Helló fiúk, a nevem Bocibocitarka, és...

> ...nézzétek, repülőőőő!

> Akkor most határozottan bekopogtatok

TESZTANIMÁCIÓ A DVD-N!

A Black & White 2 napló e havi része a DVD mellékletünkön is folytatódik, a Video könyvtárban található meg a játék egyik, kizárólag nálunk elérhető tesztanimációját, ami a tehén-avatár animációjából, és hangjaiból nyújt egy kis előzetest.

HITMAN CONTRACTS INTERJÚ

Io-Interactive

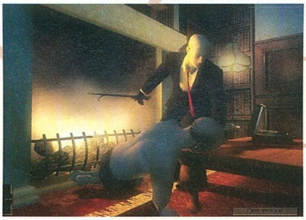
Nyakunkon az új Hitman-epizód, ennek apropóján feltárcsáztuk a Dániában székelő IO Interactive magyar származású fejlesztőit, meséljenek róla valamit. Kérdéseinkre Bernád Barbara, a Hitman-sorozat egyik animátora válaszolt.

A Hitman sikerszériának bizonyult – gondoltátok volna a kezdetek kezdetén, hogy ennyire népszerű lesz a kopasz bérgyilkos? Ha már itt tartunk, miért is kopasz (azon kívül, hogy a vonalkódot ne takarja semmi...)?
Az talán túl nagyképűen hangzana, hogy természetesen számítottunk rá, hogy a Hitman népszerű lesz – de reménykedtünk benne. A hidegvérű bérgyilkos figurája, aki gondolkodás nélkül végrehajtja a feladatát, mindig is megmozgatta az emberek fantáziáját.
Egyébkent azért kopasz (különben az első terveken még volt egy kis haja), mert anno a haj életszerű megjelenítése elég sok problémát vetett volna fel. Tudom, hogy prózai a válasz, de ez az igazság.

Az első rész születésének körülményeiről, az ötletgazdák személyeiről mesélnél valamit?
Hol volt, hol nem volt, volt egyszer öt fiú, akik Dániából a nagy és dicső Amerikai Egyesült Államokba költöztek, hogy játékokat készíthessenek. Aztán néhány lakás tönkretétele és pár év honvágy után visszatértek, összeakadtak egy grafikussal, és megalakítottak az IO-t. Együtt elkezdték tervezgetni Hitmant, aki eredendően egy középkorú agglegény volt. A „se kutyája, se macskája" attitűd már akkor is stimmelt... Nehéz lenne kiválasztani egyetlen személyt, mint ötletgazdát, mert egy csomó embernek volt szerepe a Hitman megszületésében. A legtöbb koncepciórajzot Rasmus Kjaer készítette, ő a cég vezető grafikusa. Ezenkívül Jens Peter Kurup, aki a vezető animátor, és Peter von Linstow karakterdesigner is sokat tettek azért, hogy Hitman azzá váljon, aki. De tulajdonképpen mindenkinek volt mondanivalója a főhőssel kapcsolatban. Az animátorok döntik el, hogy hogyan mozogjon, milyen atmoszférát teremtsen maga körül az animációkban, ugyanakkor a karaktertervezők készítik a szereplőket, így ők is felelősek azért, amit látunk.

A 47-es karakteréhez milyen művek (könyvek, filmek) adtak inspirációt?
A hongkongi akciófilmek, Kutyaszorítóban és egyéb, öltönyös fegyvereseket megjelenítő alkotások, Leon a profi, Nikita és más bérgyilkosokról szóló mozik. De leginkább a hongkongi filmek, ha jobban megnézem a cég DVD gyűjteményét... (nevet)

A játék megfilmesítéséről már 2003 eleje óta csiripelnek a verebek. Történt konkrét előrelépés az ügyben? Jason Statham (A szállító) például tökéletes 47-es lehetne, nem gondoljátok?
Erre nehéz válaszolni. Sokat beszélünk arról, hogy jó lenne filmet alkotni a Hitmanből. Konkrét előrelépés csak annyi történt, hogy az Eidos időnként beszél arról, hogy esetleg lenne egy forgatókönyviró, meg ilyenek.



Ez sem melegszik már többször a kandallónál

A kiskésit neki, micsoda rendetlenség van itt!

Néhány hollywoodi rendező is mutatott érdeklődést, de mint mindannyian tudjuk, ez még nem elég. Persze attól is félünk, hogy egy rossz forgatókönyv, vagy egy idétlen, B-kategóriás film többet ártana, mint használna, lásd a Tomb Raider esetét.

Van tudatosság abban, hogy az új rész címe nem Hitman 3, vagy pusztán csak formai okokból maradt le a hivatalos anyagokból a hármas szám?
Nagyjából annyi, hogy a Holnap markában sem James Bond 20 címen jött ki. Vagy 21? Nem is tudom, hány James Bond film készült már összesen, hiszen nem alkotnak összefüggő történetet – ahogyan a mi Hitman-játékaink sem.

Mi a Contracts sztorijának vezérmotívuma?
A Contracts egy európai nagyváros lelakott részében, egy hotelszobában indul, ahova főhősünk súlyos sebekkel érkezik. Lázálmában visszapillant arra, hogy hogyan is keveredett idáig: ez köti össze majd a helyszíneket és a történetet is.

Helyszínek tekintetében számunkra az első rész meglehetősen ismerős volt (Budapest, Thermal Hotel), mások számára ez nyilván elég egzotikus lehetett. Tudnál az új részből kiragadni hasonlóan egyedi, ritkán színre vitt helyszíneket?
Egyik kedvencünk a romániai vágóhíd, ahol egy klub üzemel, aminek a tulajdonosa mozdulni is alig képes, olyan kövér. Ráadásul azzal gyanúsítják, hogy elrabolt egy leányzót. Hitman feladata tehát a lány felkutatása, és a gaz kövér likvidálása. A helyszín igazán egyedi, a fények, a zene, a rengeteg NPC különleges atmoszférát teremtenek. Még mi is úgy éreztük néha, hogy túl félelmetes!

A történet mennyire követi majd a hagyományokat, lesznek-e átfedések vagy utalások az előző részekre?
A Contracts igen sokban különbözik az előző részektől. Sötétebb, félelmetesebb és gonoszabb, mint az elözőek. Mintha azok a küldetések szerepelnének benne, amelyre még Hitman sem szívesen emlékezik vissza.

A küldetések között számíthatunk a megszokott minőségű renderelt animációkra?
Mindig fontos volt számunkra, hogy a mozik a játék többi részével összhangban legyenek. Ez azt jelenti, hogy legalább olyan jól nézzenek ki, mint a játék többi része. Nem is, a játék nézzen ki legalább olyan jól, mint az összekötő filmek! Nem akarjuk a játékosokat olyan csalódásnak kitenni, hogy minden gyönyörű, amíg el nem kezd az ember játszani, ezért a Hitman: Contracts filmjei az engine segítségével készültek, vagyis a grafikus motor jeleníti meg őket.

Hány küldetésből áll össze a kampány, és meg tudjátok-e becsülni, hogy tiszta játékidőben ez mennyi időt jelent?
12 küldetés lesz. Átlagosan 30-40 órányi játékra számítunk, de ez persze függ a mindenkori játékostól is. Próbálunk minél nyitottabb játékmenetet létrehozni, hogy a játékos újra és újra végig akarjon menni a pályán.

A 47-es karakterét meglehetősen nehéz lehet kibontakoztatni (se kutyája, se macskája, családja, gyermekkora szintén nulla) – a személyiségét boncolgatja-e mégis a játék?
Mint mar említettem, a Contracts jóval durvább képet rajzol Hitmanről, mint az eddigi játékok. Ugyanakkor pontosan ez mutat majd arra rá, hogy Hitmannek is van lelkiismerete, és mindaz a rossz, amit a saját számlájára irhat, vissza-visszatér, üldözi őt.

A második rész, a Silent Assassin méltó volt a címéhez, hiszen a legtöbb szituációt valóban kezelhettük csendesen, szinte csak a célszemélyre korlátozva az öldöklést. Az új epizódban merre tolódik el a játékmenet? Megmaradnak-e a véres és a csendes megoldások közti árnyalatok?
A Hitman elsősorban ügyességi-akciójáték. Számunkra mindig is elsődleges volt, hogy a játékosok megpróbáljanak a Silent Assassin alcímhez méltó stílusban játszani. Ez az értelme, erre hegyezzük ki a játékmenetet. Persze nem lehet elvenni az emberektől a jogot, hogy szétlőjék a környéket, ha épp erre támad kedvük, így ez most is lehetséges lesz. De mennyivel érdekesebb és kielégítőbb csak a rossz arcokat megölni...!

Az összetett, kifinomult cselekményt garantáló eszközök, mint a zongorahúr, mérgek, bombák, vagy az álruhák használata mellé sikerült valami teljesen új dolgot – esetleg egyedi gyilkolóeszközt, vagy valami új likvidálási formát – kitalálni?
A közelharc sokat tökéletesedett, több variációja van a zongorahúr és a kések használatának. A mérgek is általános részvevőivé váltak a játékmenetnek. Ezenkívül Hitman képes egy csomó más tárgyat is fegyverként használni. Erről igazán nem mondhatok el mindent, mert egy részük csak jutalomképpen van a játékban.

Változik-e a 47-es hagyományos arzenálja (például lesznek-e új mesterlövészfegyverek stb.)?
Hitman és a fegyverek... Remélem ezúttal sem fog senki panaszkodni. Természetesen bővül a fegyvertár, mint mindig, ízelítőképpen megemlíteném a PGM Mini-Hecate .338 francia puskát és az Enfield puskát. Hozzá kell tennem, hogy nem vagyok a legnagyobb fegyverszakértő, úgyhogy itt a fiúk segítettek ki.

Ha lehet, mondj pár szót a mesterséges intelligenciát érintő változásokról is...
Fejlődik. Most elmondhatnám, amit mindenki mindig elmond, hogy az őrök pont úgy reagálnak, mint a valóságban, és a sztriptíztáncosnő is pont akkor fogja abbahagyni a táncát, mikor eldördülnek az első lövések; ezzel szemben inkább azt mondom, hogy egyre jobb lesz, egyre élethűbb, és sokat fogunk dolgozni azon, hogy még tökéletesebb legyen. Az egyik újítás, ami bekerült a játékba, a SWAT-alapú AI: a rendőrök, őrök, és katonák egymással is tudnak kommunikálni, és valóban úgy viselkednek, mintha egy összeszokott csoport tagjai volnának.

Az eddig közzétett képek alapján még nehéz a látványról véleményt alkotni, mindenesetre a nightclub és a sztriptíztáncosnő nagyon biztató.

Az új grafikus engine mekkora fejlődést jelent a második részhez vagy a Freedom Fightershez képest?
Az engine egy részét újraírták, hogy valósághű időjárás-effektjeink lehessenek, az esőcseppek tényleg paskolják a kövezetet stb. Újdonság a postfilter, ami igen nagyot dob a játék kinézeten, illetve még több poligont tudunk a képernyőre varázsolni. A tükrök is visszatérnek a játékba – bár ahogy emlékszem, Hitman mindig is kimondottan utálta a tükröket...

A főszereplő irányításában lesz valamiféle változás, esetleg új speciális mozdulatok (hisz a fejlesztés erősen rámozdult a konzolos vonalra is)?
A PC-s játékosok számára nem lesz nagy különbség, de speciális mozdulatok természetesen lesznek, a már említett közelharci újdonságok miatt.

Véleményetek szerint a Contracts miben lesz egyedi? Mitől lesz más, mint a sorozat eddigi darabjai?
A Contractsban az a legfantasztikusabb, hogy az eddigi legnyitottabb játékmenetet sikerült megalkotnunk. Olyan sokfajta módja van egy küldetés teljesítésének, hogy az ember maga is meglepődik, amikor játszik. Olyan, mintha mindig lehetne még valami újat kipróbálni. Ugyanakkor azzal, hogy a Contracts jóval komorabb, rejtelmesebb, mint az előző részek, talán sikerült egy új Hitman-stílust is megteremtenünk.

A Budapesti Szimfonikusok zenéje a játékban felemelő volt, tökéletes megkoronázása a hangulatnak (hiába, nemzeti büszkeség is van a világon!), ez az együttműködés kiterjed a mostani részre is?
Sajnos idő hiányában ez most elmaradt, de ugyanúgy Jesper Kyd írta a játék zenéjét, és talán a kicsit sötétebb, elektronikusabb hangzás még inkább kiemeli a Contracts különbözőségét az előző részektől. Azért készítünk mi még játékokat a jövőben, és miután mindenki rettentően elégedett volt a magyar zenészekkel, szerintem további kooperáció várható!

A konzolos verziók miben térnek majd el a PC-re fejlesztettől? Lesz esetleg olyan extra, ami kizárólag számunkra elérhető?
Kizárólag a PC-s verzió fog úgy kinézni, mint egy PC-s verzió! (nevet) Magasabb felbontású textúrák, jobb hang, jobb időjárási effektek, minden egy kicsit jobb, mint a konzolosban. De ahogy a Hitman 2 megkapta a

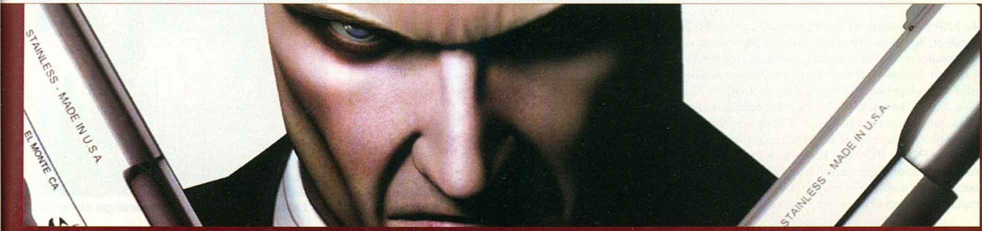
legjobb multiplatform fejlesztésért járó díjat, most is próbálunk egységes külalakot biztosítani az összes verziónak. Ő, és Hakon, a vezető programozónk most mondja, hogy az nVidia logót is csak a PC-s verzióban lehet majd látni! (nevet)

A Postal és néhány kevésbé szalonképes alkotás kapcsán felmerül, hogy a fejlesztők a morális felelősségvállalásban milyen messzire mehetnek el? Elképzelhető szerinted olyan Hitman-játék, ahol a főszereplő kizárólag „jó emberekre" vadászik?
Annak ellenére, hogy az ember le-lejátszik egy-egy menet Soul Caliburt, ahol tönkreveri és kibelezi a kedves kollégáját, a legközelebbi vitában nem fog tettlegességhez folyamodni. Ha a szülők nem magyarázták el otthon, hogy embert ölni nem jó, akkor nem a játékfejlesztő kötelessége, hogy ezt megtegye. Ugyanakkor a valóság nem játék. A mi játékaink nem kisgyerekeknek készülnek, hanem olyanoknak, akik remélhetőleg már elég józan ésszel rendelkeznek ahhoz, hogy a játék hatására ne szaladjanak haza a nagypapájuk háború előtti légpuskájáért, és lőjék ki vele a szomszéd kutyájának a szemét. A Hitmanban nincsenek jók és rosszak. Egy bérgyilkos küldetéseket kap, és ilyenkor általában nem kell lenyomoznia az illető múltját és hátterét. Ilyen szempontból a Hitman valóban politikailag inkorrekt, hiszen nem tudhatjuk, hogy az orosz fegyvercsempészünk nem arra használja-e a keresett pénzét, hogy árvaházakat támogasson vele. De az IO a történetekre koncentrál és nem a polgárpukkasztásra. Azt meghagyjuk azoknak, akik másként nem tudják eladni a játékaikat...

Tika

Maradtam volna én is inkább a kandalló mellett

Láthatnám az igazolváááááááaghhhh....



Ahol a világ játékfejlesztőinek krémje találkozik

Game Developers Conference 2004

Ha március, akkor Game Developers Conference – ahogy a PC Guru olvasói az utóbbi években már megszokhatták, idén is beszámolunk az év egyik legjelentősebb játékipari eseményéről. A GDC-n nem vakítja el az embert a show csillogása, a marketinggépezetek reklámhadjáratai, így aki a játékvilágban nem csupán a felszínre kíváncsi, mindenképpen érdemes odafigyelnie a San José-i találkozó eseményeire.

A varázsszó: XNA

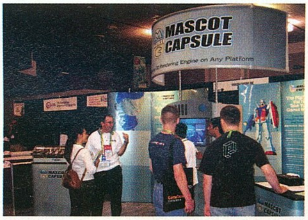
A Microsofttól a következő generációs Xbox bemutatását vártuk, a redmondiak ehelyett a show legfontosabb bejelentését tették meg az XNA-val. X, mint cross-platform, azaz többplatformos; N, mint next-generation, azaz következő generációs, és A, mint architektúra. A rendszert bemutató Robbie Bach kiemelte, hogy a játékok készítésének átlagos költségvetése tízévente megtízszereződik ('84-ben 50-100 ezer dollárból jött ki egy csúcskategóriás játék, '94-ben 500 ezer és egymillió között mozgott ez az érték, mára pedig elértük az 5-10 milliós büdzséket): ennyivel több munka befektetését igénylik a látványosabb és összetettebb programok. Az XNA olyan fejlesztői környezet, ami – a Microsoft állítása szerint legalábbis – lehetővé teszi a játékok készítői számára, hogy a játék tartalmi részeire tudjanak koncentrálni, és ez elől ne vegye el semmi a fejlesztők energiáját, így lerövidülnek a fejlesztési idők, és csökkennek a költségek.

Az XNA tartalmazza az éppen aktuális legfrissebb DirectX-et, egy Renderware-szerű, személyre szabható multiplatform grafikus motort, a Havok fejlesztőivel közösen készített fizikai engine-t, hangrendszert, másolásvédelmi és hálózati kódot, de még az Xbox Live (neten keresztüli élőbeszéd-kapcsolat) szolgáltatás mögötti programot is. A PC-re és Xboxra is elérhető XNA környezet értelemszerűen megkönnyíti az Xbox-PC és PC-Xbox konverziók készítését is. A rendszer képességeit három animáción keresztül mutatták be. Az első egy Szörny Rt.-t idéző szőrös állatkát mutatott (a megvalósítás is a Pixar remekművét juttatta az ember eszébe), amint galoppozás közben medvéből békává alakul – döbbenetes szőr- és morph-effektek animáció közben! A második mozi a karaktermodellezés és animáció részletességét csillogtatta: a kamera a végzet asszonyát mutatta, amint egy bár asztalánál üldögél: a modell kidolgozottsága, a bevilágítás, és az apró, finom animáció (mimika, a hölgy légzése) mind elismerő morajt váltottak ki a tömegből. De a legjobb csak ezután következett! A fizikai modell bemutatására készült animációban egy sportkocsi 320-as tempóval hajtott neki egy betonfalnak, és gyűrődött össze annak rendje-módja szerint, mintha csak egy igazi autó töréstesztjének felvételét látnánk. Aztán ez a jelenet ismétlődött meg vagy tízszer, más-más szögből és sebességgel érkező autóval, és láss csodát: a törések, a szanaszét repülő alkatrészek, a karosszéria deformálódása minden alkalommal más volt, de ugyanolyan hátborzongatóan valóságosnak hatott. A mozikat az XNA valós időben számolta, és egy következő generációs ATI grafikus kártya jelenítette meg.

A sápitozók („...minden XNA-s játék egy kaptafára fog készülni, oda a kreativitás...") elhallgattatására megsúgjuk, hogy az eddigi legáltalánosabb játékengine-nel, a Renderware-rel (ami univerzalitásában sehol nincs az XNA-hoz képest!) olyan remek, és egymástól a lehető legjobban különböző játékok készültek és készülnek, mint a GTA3, a Tony Hawk, a The Movies és a Broken Sword 3. Ha még ez sem lenne elég, ime egy kis izelitő az XNA támogatására felsorakozott fejlesztők közül: Epic, Valve, Crytek, Havok, Criterion... Az XNA 1.0-s változata jelenleg fejlesztés alatt áll, és előreláthatólag a nyáron kaphatják kézhez a játékfejlesztők.

ki állítás

Az idei konferencia jelszava az "Evolve", vagyis kibontakozás, fejlődés volt. Az egyre gyorsuló játékvilágban, ahol évről évre nehezebb megjósolni, mi fog történni, hová fog fejlődni az iparág akár csak a következő két-három év alatt, a GDC biztos pontot szeretne nyújtani a nemzetközi fejlesztői közösségnek. Ez idén is sikerült, hiszen olyan horderejű bejelentések történtek, és olyan bemutatókat láthatott a közönség, amik évekre kijelölhetik a fejlődés útját ebben a kaotikus világban.



> Mascot Capsule - egy kevéssé ismert 3D motor

> J Allard Microsoft-guru a közönséget hipnotizálja

best of GDC 2004

Immár negyedik alkalommal találtak gazdára idén a Game Developers Conference díjai, a szakma által kiosztott Év Játéka címek. Lássuk, kik kapták 2004-ben a játékfejlesztők számára legbecsesebb díjakat!

A legjobb hang: Chuck Russom a Call Of Duty hangeffektjeiért.

A legjobb játékdesign: David Chateauneuf, Patrice Desilets, Jordan Mechner és a Ubisoft Montreal csapata a Prince of Persia: The Sands of Time-ért.

A legjobb programozás: Dominic Couture, Feng Quan Wang és a Ubisoft Montreal csapata a Prince of Persia: The Sands of Time grafikus motorjáért.

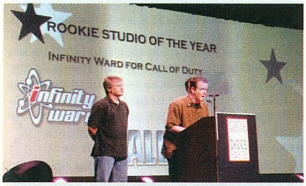
A legjobb grafika: Masanao Arimoto, Yoshiki Haruhana, és Satoru Takizawa a Legend Of Zelda: The Wind Waker látványvilágáért (Nintendo Gamecube).

A legjobb sztori: David Gaider, Drew Karpyshyn, Luke Kristjanson, és Peter Thomas a Star Wars: Knights of The Old Republic forgatókönyvéért.

A legjobb játék-karakter: HK-47 Knights of The Old Republicból.

Az év újonc játékfejlesztő csapata: Infinity Ward a Call of Dutyért.

Az Év Játéka: Knights of The Old Republic.



A Call of Duty készítői, mint "legjobb újonc"

PS2 a zsebben

A Sonytól a Microsofthoz hasonlóan mindenki a következő generációs konzoljának bemutatását várta – de a PS3 debütálása az Xbox2-höz hasonlóan elmaradt. Előadást ugyan tartottak a japánok az új csodamasináról, de a rémisztően technikai szöveg mögött csak a szokásos marketing volt: a PS3 mindennél jobb lesz, mindent le fog verni, blablabla. (Egyetlen konkrét adat hangzott csak el a gép lelkének szánt Cell nevű processzorról, mégpedig az, hogy az IBM-Toshiba-Sony triumvirátus eddig 400 millió dollárt ölt a kifejlesztésébe...)

Molyneux atyánk osztja az észt

Carmack élete első GDC-előadását tartja

A Sony igazi nagyágyúja a konferencián a PlayStation Portable, vagyis a PSP volt, aminek a Nintendo Gameboy-birodalmának meghódítását tűzte ki célul a Sony. A kis gép tudása egészen elképesztő. A 480*272-es felbontású, 24 bites színmélységű kijelzőre kerülő képet olyan 3D hardver állítja elő, ami tudásban messze leköröz a PS1-et, poligonszámban megközelíti a PS2-t, és bizonyos effektek tekintetében még fejlettebb is annál! A Game Developers Conference adott helyet az első PSP-játék premierjének: a Death Jr. című 3D-s platform-ugrabugra játékmenete ugyan senkit nem villanyozott fel különösebben, de a gép technikai lehetőségeiből ízelítőt adott. A PSP drótnélküli kapcsolaton keresztül képes PS3-mal és PC-vel kommunikálni, illetve az internetre kapcsolódni, ezenkívül alkalmas mp3 zenék, és speciális saját formátumú filmek lejátszására. Adathordozóként különleges, kisméretű DVD-formátumot, az UMD discet használja, ami 1,8 GB kapacitású, és a Sony hét lakat alatt őrzi a technológiáját: egyetlen fejlesztő, kiadó vagy gyártó sem kap UMD-írót, minden játékot a Sony szigorúan őrzött sokszorosító üzemében nyomnak le, hogy a kalózkodást megelőzzék.

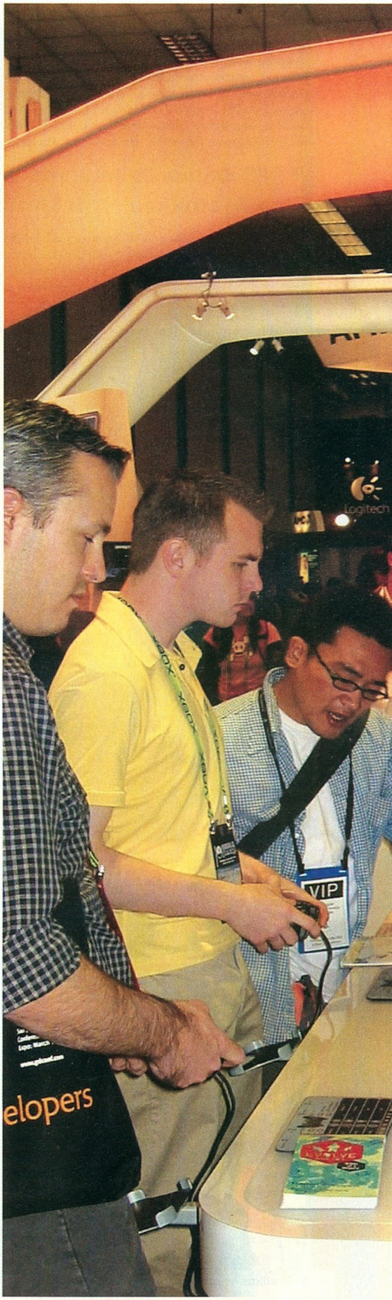
Jelenleg 23 amerikai, 34 európai, 24 japán, és 8 koreai fejlesztőcsapat szorgoskodik PSP-játékok készítésén, a gép Japánban idén karácsonykor, nyugaton 2005 márciusában debütál, az ára nálunk a premierkor 100 000 forint körül várható.

Játékok

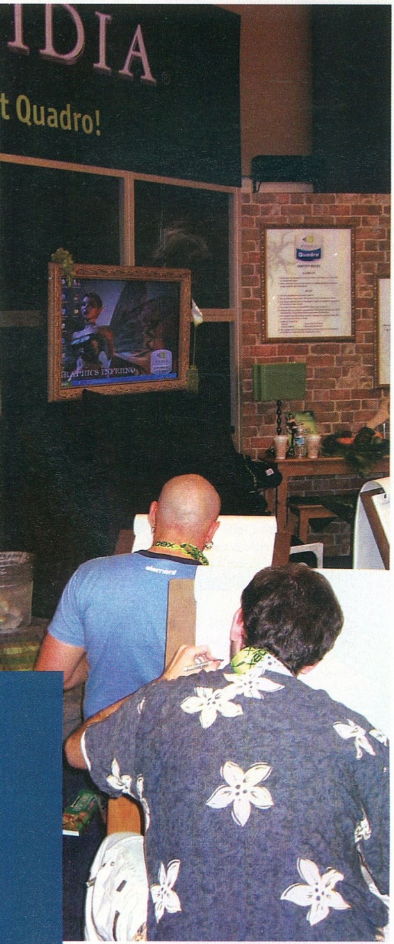
A GDC egyre inkább kezd hasonlítani az E3-ra, évről évre nagyobb a felhajtás, a show-elem, és egyre több játékot mutatnak be egymásnak a játékfejlesztők. Idén a legnagyobb feltűnést az Unreal 3 bemutatkozása keltette – pontosabban az Unreal Engine 3.0 változata, ami vélhetőleg majd a nem hivatalosan bejelentett harmadik Unreal-epizódot is fogja hajtani. A következő generációs grafikus motor képességeit egy húszperces mozi prezentálta (egyaránt bemutatták az ATI és az nVidia egy-egy referencia kártyáján, hogy ezzel is jelezzék: az Epic nem részrehajló egyik grafikuschipgyártó óriással sem). Mivel a bemutatónak még a környékéről is kitiltottak minden kamerát és fényképezőgépet, meg kell elégednünk a szerencsés szemtanúk elmondásaival, akik egytől egyig renderelt animációnak nézték először az engine-bemutatót – ez elég jó előjel az általános grafikai minőségre nézve. A szokásos kunsztokat (pixelenként számolt megvilágítás, di-

Mire jó az XNA?

„Egy játék elkészítésébe fektetett munka jelenleg a következőképpen oszlik meg: 20% alkotás, és 80% építkezés. Legalább egy-másfél évbe telik, mire egy játék eljut odáig, hogy látni lehessen benne a játékélményt – emiatt az elmúlt két-három évben legalább tíz Grand Theft Auto kaliberű játék tűnt el a süllyesztőben, mielőtt még megszülethetett volna. Az XNA megfordítja a 20:80-as arányt, és segít a játékfejlesztőknek, hogy valóban játékot készítsenek, ne rabszolgamunkára fordítsák a kreativitásukat." – J Allard, Microsoft



namikus fények és árnyékok, bump és normal mapping, fizika), magabiztosan hozta a motor, igazi technikai forradalmat semmilyen téren nem mutatott, de a rengeteg textúrának és félelmetesen magas poligonszámnak köszönhetően a látvány mégis előtte járt mindennek, amit játékban valaha láttunk. Igazi újdonság csak a Deus Ex 2-ben látott bloom effekt tökéletesített verziója, és a Virtual Displacement Mapping technika (a bump mapping fejlesztett változata; speciális textúrával keltenek háromdimenziós hatást egy sík felületen) volt. Tim Sweeney szerint az első Unreal 3 engine-es játékok 2005 végén, 2006 elején jelenhetnek meg, az engine-t az akkori hardverek képességeihez tervezi.



Grafikus-verseny az nVidia standján

Már a három évvel ezelőtti, legelső PC Gurus Game Developers Conference cikkben is szóltunk az ausztrál MicroForte forradalminak kikiáltott internetes játéktechnológiájáról, a BigWorldről, és az arra épülő megajátékról, a Citizen Zeroról. Nos, a Citizen Zerót idén először nem mutatták be (mint mondták, már nagyon közel van a befejezéshez, és már csak a végleges verziót szeretnék mutogatni), ellenben egy még név nélküli, bejelentetlen multiplayer játékot igen. A Not Citizen Zero becenevet kapott sci-fi játék leginkább a Halóra hasonlított, némi RPG-beütéssel, és a rengetegféle speciális fegyvernek köszönhetően erősen taktikus, 40-50 játékos részvételével zajló csatákkal. Remélhetőleg az E3-on többet is megtudunk az igencsak ígéretes produkcióról!

> "A Game Developers Conference a májusi E3 előjátékának is tekinthető"

Ahogy minden évben, most is ki volt állítva az agyonreklámozott STALKER, de mivel a döbbenetes grafikát már mindenki megcsodálta a létező összes játékkiállításon, a játékmenetből pedig még mindig nem mutattak semmi érdemlegeset ukrán felebarátaink, a játék csak az amerikaiak számára tökéletesen kimondhatatlannak bizonyult alcímével (Shadow of Chernobyl) keltett nagyobb feltűnést. (Egyébként roppant szórakoztató figyelni, ahogy a jenkik birkóznak a „Csernobil" szó kiejtésével, de még a leírásával is: a neten láttunk más Tschernobolyle-től Chernoble-ig minden létező szószörnyszülöttet...)

Szintén némi csalódásra adott okot a Half-Life 2 bemutatója: a játékból egyetlen új animációt mutattak csupán (főszerepben a gravitációs fegyver és a járművek – utóbbiból kétkerekűek is). Külön előadás keretében mutatta be John Morello (a Day of Defeat mod atyja, ma már a Valve munkatársa) a Source motor képességeit. Volt szó a mimikát támogató animációs rendszerről (megalkotásában Dr. Paul Eckman, a California Egyetem professzora működött közre!), a hálózati kódról (állítólag külön optimalizálják 56.6-os modemre is), és az AI-ról (kiderült, hogy az ellenségek nemcsak hang és látvány, de esetenként szaglás alapján is kiszúrhatnak bennünket!). Gabe Newell szerint már hetek óta dolgoznak az új E3-as prezentáción (ahelyett, hogy a játékot fejeznék be végre...), tehát újabb megdöbbentő Half-Life percek várhatók Los Angelesben.

A legnagyobb pozitív meglepetést a konferencián bemutatott játékok közül a RollerCoaster Tycoon 3 okozta. A David Braben (Elite) és Chris Sawyer (Transport Tycoon) közös produkciójában készülő vidámparképítő játék rajzfilmszerű 3D megvalósítást kapott (ki is próbálhatjuk a saját hullámvasutainkat first person nézetből), de a legfőbb változás az AI-t érte. Vidámparkunk közönsége realisztikusabban viselkedik, mint valaha, csoportokban támadják meg a hullámvasutakat és egyéb látványosságokat, és megkülönböztethetők kor, nem, és érdeklődési kör szerint. A játék – a Sims 2-höz hasonlóan – legalább olyan szórakoztatónak tűnt, mint nagynevű elődje, de ezúttal grafikailag is felnőtt a kor elvárásaihoz.

Előadások

A Game Developers Conference-t a nagy horderejű bejelentések, és a játékbemutatók mellett elsősorban a rengeteg érdekességgel kecsegtető előadások miatt szeretik a fejlesztők. Bár ezek általában jóval mélyebbek, és szakmaibbak, mint hogy minket, egyszerű játékosokat érdekeljenek – de mint mindig, most is akadtak, izgalmas, és mégis közérthető előadások is. A legnagyobb érdeklődés John Carmack beszédét övezte, aki a játékfejlesztés jövőjéről elmélkedett. Alapfelvetése az volt, hogy a Wolfenstein óta egymilliószorosára nőtt a PC-k teljesítménye – vajon hová jutunk, ha a mai szintet újra megszorozzuk egymillióval, vagy akár csak ezerrel, hogy a beláthatóbb, közelibb jövőről beszéljünk? Carmack szerint tíz év múlva el fog jutni a játékok grafikája a Gyűrűk ura CG jeleneteinek szintjére. A programozók számára a nagyobb kihívást a közeljövőben a fizikai modellezés (ami Carmack szerint még nagyon gyerekcipőben jár) és a mesterséges intelligencia fogja jelenteni. JC a növekvő fejlesztési idők és költségek kapcsán azt fejtegette, hogy a Doom 3-hoz hasonló, teljesen új technológia kifejlesztése kb. másfél-két évbe telik, az arra épülő játék elkészítése újabb 2-3 évet emészt fel; tehát egy forradalmi új ötlet felve-

Designer Challenge

Idén először rendezték meg a GDC-n a Designer Challenge névre hallgató versenyt. A nem kimondottan komoly erőpróbán három legendás játékdesigner mérte össze kreativitását: Will Wright, Warren Spector és Raph Koster (az első két nevet valószínűleg mindenki ismeri, Mr. Koster az Ultima Online és a Star Wars Galaxies egyik vezető tervezője). A feladat az volt, hogy egy általánosan lehetetlennek tartott témában kell játékötletet faragni (esetünkben a love story gondolatkörében); erre egy hetes felkészülési időt kaptak a versenyzők.

Will Wright egy háborús love storyt képzelt el. Collateral Romance névre keresztelt képzeletbeli first person játéka a Battlefieldre hasonlít leginkább, csakhogy itt a játékosok egy civil szerelmespárt alakítanak, akiknek a háború forgatagában kell egymást megtalálni – elkerülve a frontvonalat, a tűzharcokat, bujkálva a katonák elől stb.

A vesztesek: Warren Spector és Raph Koster

Raph Koster online alapokra helyezte a maga játékát – amit nem is annyira játéknak, hanem online szerelmesregény-generátornak nevezett. Lényegében egy hatalmas chatroomról van szó, ahol a játékosok előre megalkotott karakterek és sztorivázlatok tömegéből válogatva összeállítanak egy love storyt, majd egy Sims Online-szerű grafikus felületen el is játsszák azt.

Warren Spector a nehezebb utat választotta: egyszemélyes játék tervezésébe fogott bele. Rá kellett jönnie azonban, hogy az a szint, ahol ma a mesterséges intelligencia, és a számítógéppel való kommunikáció áll, nem teszi lehetővé, hogy a játékos igazán erős érzelmi kötődést érezzen egy digitális személyiség iránt. Így – miután nem hazudtolva meg a hírét, legalább negyedórát beszélt arról, hogy miért nem tudta megoldani a feladatot – a közönség nagy derültségére elővett egy fehér zászlót, és feladta a versenyt.

A közönség soraiban rendezett közfelkiáltásos szavazás alapján a Designer Challenge nagydíját Will Wright nyerte – ám ennek ellenére nem valószínű, hogy a közeljövőben a boltok polcain találkozunk a Collateral Romance-szal...

A DTS hangzás kipróbálására mi sem lehet optimálisabb környezet, mint egy terepjáró...

tése, és az azt kihasználó első játék megjelenése között legalább 4-5 évnek kell eltelnie! Mivel Carmack és az id is kezd belefáradni ebbe a fejlesztési modellbe, jelenleg azon gondolkodnak, hogy a Doom 3 után (aminek a befejezése Carmack szavait idézve „már tényleg nagyon közel van") felüdülésképpen valami rövid fejlesztési idejű projektbe fognának bele. A neten futótűzszerűen terjedt el a hír, hogy ez a Quake 2 Remix változata lesz, Doom 3 motorral, de ezt az id már másnap cáfolta.

Peter Molyneux a mesterséges intelligencia jövőjéről tartott előadást. Elmondása szerint két hatalmas kihívás áll jelenleg az AI-programozók előtt, melyek megoldása minőségi ugrást jelenthet a játékok élvezeti értékében. Az egyik a játékos játékstílusának elemzése, értékelése, és a logikus reagálás erre (ezt próbálta a Black & White elérni a jellemhez igazodó grafikai és zenei stílussal – több-kevesebb sikerrel); a másik a játékossal értelmes dialógusokat folytató, saját személyiséggel felruházott AI. Mindannyiunk kedvenc kopaszodó designer-félistene a Black & White 2 (saját elmondása szerint 50 %-os állapotú) félkész verziójával illusztrálta mondókáját.

Az idei konferencia legnagyobb érdeklődéssel övezett előadása John Carmacké volt - aki eddig még soha nem tartott előadást a GDC-n.

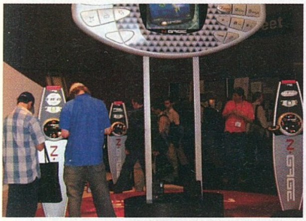
Nagyon érdekes előadást tartottak a True Crime fejlesztői a játék Los Angelesének megalkotásáról. A fejlesztés csattanós választ adott arra a felvetésre, miszerint könnyű valós alapokon nyugvó helyszínt adni egy játéknak, hiszen „csak másolni kell". A Los Angeles 240 km^2-nyi területét lemodellező játékban a hozzávetőleges valósághűség eléréséhez 3600 km-nyi úthálózat és 3,4 millió (!) tereptárgy megalkotására volt szükség – mindezt kézzel, fényképek, és hagyományos térképek alapján, mert a GPS-alapú megközelítés totális csődöt mondott...

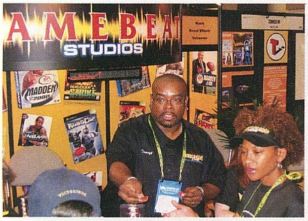
Toru Iwatani, a Pac-Man megalkotója a japán és a nyugati játékpiac különbségeiről beszélt. A Japánban „yoge" néven ismert nyugati játékok szerinte sosem érhetik el a hazai játékok népszerűségét; ennek mélyre nyúló kulturális indokait fejtegette, de olyan apróságokat is megemlített, mint a szabad kamerakezelés: ami nyugaton ünnepelt technikai vívmány, az Japánban átok a gyorsan mozgó-forgó kameranézet okozta gyakori szédülés és rosszullét miatt. Toru-san szerint a japán konzolos játékpiacot elsősorban nem a nyugati fejlesztők, hanem a mobiltelefonos játékok fenyegetik, ugyanis a japán fiatalok tömegesen állnak át erre az olcsóbb, rugalmasabb, és személyesebb játékplatformra.

Jövőre veletek ugyanitt!

A Game Developers Conference idén is méltó volt hagyományaihoz, és óriási jelentőségű hírekkel szolgált. A jövőben biztosan sokat hallunk majd az XNA-ról, a PSP-ről, az Unreal 3.0 engine-ről, vagy akár a Carmack vagy Molyneux előadásaiban elhangzottakról. Mindenesetre az biztos, hogy az idei GDC remek felvezetésül szolgált az E3 számára, már alig várjuk, hogy beszabadulhassunk az LA Convention Centerbe az év legnagyobb játékkiállítására!

Hancu


Vajon az N-Gage 2 megmenti a Nokia becsületét?



A hangtechnikával foglalkozó Gamebeat standja

Feszülő textúrák, és micsoda poligonok...!

GDC 2004 apró

A BioWare újra megerősítette, hogy a Jade Empire mellett két új játékon dolgoznak; ezek közül egyik sem valamelyik régi sorozatuk folytatása. Az egyik BioWare-programozó egy előadásban elejtette, hogy a kóder szekció jelenleg öt projekten dolgozik; a két kakukktojás valószínűleg a KOTOR első (patch-készítés), és második (az Obsidian Entertainment végzi a munka nagy részét, de a kanadaiak is besegítenek) része. Az új játékokról egyelőre csak a „Star Citadel", mint lehetséges cím szivárgott ki, ez is csak egy védjegy-bejegyeztetési ügy kapcsán, tehát még ne vegyünk rá mérget.

A Microsoft bejelentette, hogy minden pletykával ellentétben, nem kíván belépni a hordozható játékgépek piacára.

A konferencia szervezői bejelentették, hogy a rendezvény kinőtte San Josét, és a tízezres nagyságrendűre hízott látogató-tömeget jövőre San Franciscóban várja a show.

Egy új, E3-szerű, de nem csak a sajtó és a szakma számára nyitott játékkiállítás van születőfélben: az első Game On show-nak a New York-i Madison Square Garden ad majd otthont idén novemberben.

Napvilágot láttak az első részletek az N-Gage 2-vel kapcsolatban. A Nokia új játék-telefonja egy áprilisi sajtórendezvényen mutatkozik be, majd az E3-on lesz élőben is kipróbálható. Egyelőre annyit lehet tudni róla, hogy a legsúlyosabb hibákat kijavították (vagyis nem kell kivenni az akkumulátort a játékcseréhez, és nem az oldalán van a mikrofon és a hangszóró, tehát lehet vele normálisan telefonálni), de a finn cég marketingesei arra is célozgattak („A játékok fognak megmenteni minket!"), hogy végre élvezhető játékok is lesznek N-Gage 2-n...

A Microsofttól kiszivárgott, hogy az Xbox 2-t nem fogják bemutatni az E3-on; erre a célra külön nagyszabású sajtópartit szerveznek a nyáron.

Az Electronic Arts nagy átszervezési hullámának újabb lépéseként az eddig a Gyűrűk Ura játékok producereként ismert Neil Youngot ültette a Maxis élére. A hírben számunkra egy pici zárójeles megjegyzés a legérdekesebb, miszerint Will Wright vezetésével egy kis csapat a Maxison belül nekiállt egy szupertitkos új projekt tervezésének.

Quake? Mi az a Quake...?

Unreal Tournament 2004

:: fejlesztő epic :: kiadó atari :: web www.unrealtournament.com

Az 1991-ben alapított Epic Megagames a Jazz Jackrabbit-sorozattal lett ismert fejlesztőcsapat. A brigád kreativitását egy idő után nem elégítette ki a platformjátékok gyártása, és Tim Sweeney vezetésével megalkották az Unreal engine-t. A játékmotor azóta is folyamatos fejlesztés alatt áll, a hármas verziót nemrég mutatták be a kiválasztottaknak a GDC-n.

Amikor 1999 novemberében megjelent az Unreal Tournament és a Quake 3 Arena, a játékosok két táborra szakadtak. Csakúgy, mint a jóval korábbi Street Fighter – Mortal Kombat, vagy a Duke Nukem – Quake ellentétek esetében, a két csoport ellentéte kibékíthetetlen volt. A PC Guru szerkesztőség nagy része a Q3 mellett tette le voksát, én lényegében az egyfős kisebbséget alkottam Unreal-pártiságommal. Az Unreal Tournament 2004 azonban olyan jól sikerült, hogy a Quake-et istenítők is megadták magukat a „sötét oldalnak", és a játék megjelenése óta elszánt vigyorral a képükön mészárolják egymást, valamint bolygónk online játékosainak fennmaradó részét...

Hogy is mondta Dr. Bubó? Kérem a következőt!

Bombing Runban a zsákolás hét pontot ér

Nem kiegészítő!

Amikor az Epic Games bejelentette, hogy az UT 2003 után megkapjuk a 2004-es verziót is, mindenki sandán nézett a fejlesztőkre. Az egész ötlet gátlástalan pénzszerzési akciónak tűnt; a legtöbben azonnal az Electronic Arts sportsorozataira asszociáltak, melyekben ritka a forradalmi változás. A fejlesztők ígéreteinek – miszerint itt sokkal többről lesz szó, mint pár új térképről és fegyverről – nem sokan hittek, legalábbis az első konkrét információk megjelenéséig nem.

Ezek viszont minden szkeptikust fellelkesítettek: járműveket ígértek, és az eredeti UT nagy kedvencének, az Assault módnak a visszatérését, valamint seregnyi más újítást és fejlesztést. Már a demóból is leszűrhető volt, hogy ezúttal nem csupán okosan felépített marketingről volt szó, de a végleges változat megérkeztével bizton állíthatjuk: az Unreal Tournament 2004 igazi folytatás, olyan játék, amelyért megéri kipengetni a teljes árat; nem csak rókabőrről, egy jó ötlet felmelegítéséről van szó!

Multiplayer egyedül

Az Unreal Tournament-széria sosem a magányos játékról, az offline mészárlásról szólt, így a program ezen részétől nem vártunk sokat. Éppen ezért lepett meg minket annyira, amit tapasztaltunk: az Epic Gamesnek sikerült élvezetes, izgalmas egyjátékos módot összeeszkábálnia! Egy merész sportolót alakítunk, aki a távoli jövő legnépszerűbb extrém viadalában vesz részt: az Unreal Tournamentben. Néhány bemelegítő meccs után összeszedhetjük csapatunkat, akikkel aztán egyre összetettebb viadalokban, egyre újabb játékmódok kipróbálásával vehetünk részt a küzdelemben.

Az UT 2004 ezen részében ügyelnünk kell pénztartalékainkra, a nehezebb viadalokhoz ugyanis magasabb beugró tartozik. A nyert pénzt felhasználhatjuk sérült csapattagjaink gyógyítására, vagy éppen új tagok toborzására. Ha egy adott szinttel nagyon nem birunk, nehezen megszerzett kreditjeinket elkölthetjük az aréna lecserélésére is, hátha másik pályán több esélyünk lesz. Pénzt természetesen a nyert meccsekért kapunk, néhol előre meghatározott mennyiséget, máshol viszont fogadhatunk – itt merészségünktől és teljesítményünktől függ a nyeremény nagysága. Mindenkinek ajánlom az összes bajnoki cím elhódítását, egyrészt mert remek móka, másrészt pedig azért, mert így legalább megismerünk minden pályát.

> „Elsöprő lendület, sebesség és őrületes küzdelmek – nagyjából ez jellemez egy Onslaught meccset"

Az előző számunkban tesztelt Battlefield Vietnam egyedül játszva szinte értékelhetetlen teljesítményt nyújtott, így az Unreal Tournament teljesítménye ilyen téren még megdöbbentőbb. A pályák – Adept fokozattól kezdve – kellő kihívást jelentenek, a rendszer jól és kiegyensúlyozottan van felépítve, a botok pedig nagyon jól játszanak. Ezzel sosem volt baj az UT-k esetében (bár az eredeti rész mindig ugyanazon az útvonalon haladó ellenfelei azért korántsem voltak tökéletesek), de ezúttal tényleg nagyon jól dolgoznak. Mindig követik az – akár mikrofon segítségével, élőszóban adott – utasításainkat, vezetik a járműveket, ráadásul teljesítményben is különböznek. Mindegyikük négy tulajdonság szerint van értékelve: pontosság, agresszivitás, taktikai érzék és gyorsaság (némelyiknek van kedvenc fegyvere is, mellyel különösen jól küzd, a többi eszközzel viszont kissé gyengébb). Ezeket figyelembe véve kell kiválasztanunk brigádunkat: apró, zárt térképre érdemes magas agresszivitású alakot választani, mig tágas CTF-helyszínen több hasznot hajthat a 90%-os pontossággal bíró, mesterlövészpuskáját imádó egyén. Utóbbiak jelenléte főleg akkor kellemes, ha velünk vannak – viszont dühítő, ha a pálya másik végéről egy alig látható, pár pixelnyi ellenfél lő le kérlelhetetlen pontossággal minket. Ez meglehetősen idegesítő, és főként a nyitott CTF-pályákon fordul elő igen sűrűn.

Irány a világháló!

Az igazi élvezetet az jelenti, ha sikerül kimennünk az internetre, ahol mindig találunk társaságot. Az Unreal Tournament sok ember ellen játszva mutatja meg igazi erejét. Az egyszerű Deathmatch nem sokkal jobb, mintha néhány durva bot ellen játszanánk – ebben a játékmódban az UT sosem remekelt. Számomra megdöbbentő, hogy mégis mennyien játszanak így, hiszen ez csak egy szimpla jó értékelést kaphat, nem úgy, mint a zseniális Assault vagy Onslaught játékmódok.

A CTF ugyanolyan lett, mint a 2003-as epizódban: rendkívül gyors, és a remekül

Éjjeli őrjárat UT2004 módra

Egy ekkora tankban könnyű bátornak lenni

Mindjárt megvan az utolsó kék node!

extrák

Adrenalin az ereinkben
Az adrenalin az egyik legerősebb fegyver a játékban, mindig figyeljünk rá, és ha lehet, szedjünk fel minden utunkba kerülő kapszulát. Ha adrenalin pontjaink száma eléri a százat, különböző gombkombinációkkal hozhatjuk elő a négy különböző bónusz egyikét.

Speed – 4x Előre
Sebességünk megnövekszik, és a leggyorsabb járművek kivételével bármit lehagyunk. Főként Capture the Flag játékmódban hasznos, ha nálunk van a zászló, hiszen így villámgyorsan hazajuthatunk.

Berserk – 2x Előre, 2x Hátra
Amikor berzerkerré válunk, fegyverünk tűzgyorsasága drasztikusan megnő. Gyakorlatilag bármelyik játékmódban hasznos lehet, különösen, ha a dupla sebzést adó lila UT-ikonnal kombináljuk.

Invisibility – 2x Jobbra, 2x Balra
A láthatatlanság mindig jól jöhet, de kétségkívül csapatjátékokban a leghasznosabb, CTF-ben (a zászlóvivőt védőnek a legjobb) és Onslaughtban (észrevétlenül juthatunk el a máskülönben védett node-okhoz) ajánljuk leginkább.

Regeneration – 4x Hátra
Életerőnk elkezd növekedni, majd ha eljutott 199-ig, a pajzs is töltődni kezd. Szintén bármikor jól jöhet, csak ne pazaroljuk el: ha már alig élünk, és éppen harcolunk, inkább haljunk meg, és mikor újjáéledünk, akkor lőjük el.

megtervezett pályáknak köszönhetően mindig változatos. Nem tudom, az Epic honnan szedte a pályatervezőit, de elképesztő, amit ezek az emberek teljesítettek; minden új pálya tucatnyi lehetőséget kínál mindkét oldal számára. Nem múlik el úgy nap, hogy ne találnék új rejtekhelyet, járatot, vagy éppen gyorsabb útvonalat a két zászló között. Arról nem is beszélve, hogy visszatért minden idők legjobb CTF-pályája, az eredeti UT-ben szereplő Face Classic! Aki esetleg nem próbálta volna ki akkor, most mindenképpen tegye meg, felejthetetlen élményben lesz része.

Az UT 2003-ban debütált két játékmódot is megkapjuk, mind a Double Domination, mind a Bombing Run változatlan formában vészelte át az elmúlt másfél évet. Előbbiben a pályán levő két kontrollpontért megy a küzdelem: akkor kap a csapatunk pontokat, ha mindkettő a miénk. Ebben a játékmódban az önfeláldozás, a csapatérdek előtérbe helyezése minden másnál fontosabb. Akkor is át kell váltani a kontrollpontot a mi színünkre, ha ezzel a biztos halált szenvedjük el. A Bombing Run a rögbi brutálisabb változata, hiszen a labdát cipelő játékoson kívül mindenki fegyverekkel rohangászik. A cél a labda kapuba juttatása, ha azt fogva vetődünk a gólvonal mögé, hét pontot szerez a csapat, ha a biztonságosabb megoldást választjuk, és messziről lőjük a lasztit a kapuba, három pont a jutalom. Ide már nem árt a komoly csapatmunka, a pozíciók felosztása (támadók, védekezők, középpályások). Volt szerencsém egy véletlenszerűen összeverbuválódott, amúgy jó játékosokból álló csapat tagjaként harcolni kifejezetten Bombing Runra specializálódott klán ellen, és kegyetlenül kivégeztek minket, megsemmisítő vereséget szenvedünk.

Két, korábban ingyenes Bonus Packekben kiadott, viszonylag kevesek által ismert és játszott mód is helyet kapott az UT 2004-ben. Az Invasion leginkább a StarCraft emlékezetes harmadik terran küldetésére emlékeztet, ahol 30 percig kellett kitartanunk a zergek folyamatos támadásai közepette. Itt a játékosok klasszikus Unreal-szörnyek, mint például a skaarjok légiói ellen küzdenek. Az ellenfelek egyre nagyobb hullámok-

ban érkeznek, és ha egy védekező játékos elpusztul, csak az adott hullám legyőzésekor éledhet fel. A Mutant játékmód a Deathmatch elfajzott változata: aki megszerzi az első fraget, szinte legyőzhetetlen mutánssá válik. Ez azzal jár, hogy megkapja az adrenalin-bónuszok közül a regenerálódás kivételével az összeset, valamint minden fegyvert teli tárral – viszont az életereje folyamatosan csökken. Ezt csak a többiek gyilkolásával tudja feltölteni, úgyhogy ő fel-

MAGYARÁZUNK

UNREAL TOURNAMENT 2004

GRATH

turbózott haláloszótóként fog végigdübörögni a pályán. Mivel pontot csak a mutáns szerezhet, a többieknek össze kell ellene fogni; majd aki lelövi a mutánst, maga válik azzá. A Mutant az UT 2004 legkevésbé népszerű játékmódja, kicsit talán megérdemelten, hiszen ez az egyetlen játéktípus, ami nincs teljesen kiegyensúlyozva, a mutáns ugyanis szinte legyőzhetetlen, ha van elég préda a pályán (feltéve, ha nem valami fakezű lett az, puszta szerencséből).

Assault és Onslaught

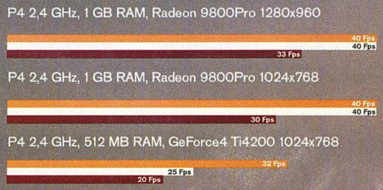
Az igazi élvezetet a végére tartogattam, az UT 2004 két legjobb játékmódjáról ugyanis még nem esett szó. Az egyik régi ismerős, az eredeti UT-ban feltűnő, majd a 2003-as verzióból rengeteg ember sajnálatára kimaradt Assault. Ebben az egyik csapat támadó feladatot kap, különböző ajtók kinyitásával, fegyverek hatástalanításával, akadályok megsemmisítésével el kell jutniuk a végső célpontig, amit általában fel kell robbantaniuk. A védekező csapat természetesen ezt próbálja megakadályozni, egyre hátrébb szorulva a pályán. Ha sikerül végrehajtani a tervet, a két brigád feladatot cserél, és a meccs ideje is lerövidül annyira, amennyi idő az előző körben kellett a támadóknak. Szavakkal nem lehet visszaadni azt az élményt, amit ez a játékmód nyújt, azt a mindent elsöprő iramot, ahogy a támadók egyre újabb és újabb rohamokkal próbálják felőrölni a védekezők állásait. Igazán kár, hogy a pályakészítők erejéből mindössze hat Assault-küldetésre futotta, ennél sokkal többet szerettünk volna. Nem véletlen, hogy mikor interjút készítettünk CliffyB-vel, az UT vezető designerével, rákérdeztünk erre is. Azt mondta, hogy ezeket a szinteket a legnehezebb összerakni – ez biztos igaz, de azért másfél év alatt ennél talán több is

TELJESÍTMÉNYTESZT

UNREAL TOURNAMENT 2004

Közepes grafikai részletesség
Magas grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények: A tesztet Assault játékmódban, a Robot Factory pályán, tíz gépi ellenfél mellett végeztük, az ingyenes Fraps programmal (DVD mellékletünkön megtalálható).



Az UT2004 a 2003-as verzió alig továbbfejlesztett motorját használja, így hardverigénye kellemesen alacsony. A középkategóriás tesztgépünkön azonban tíz gépi ellenféllel, magas felbontásnál már sok esetben szaggatott a grafika megjelenítése. Mivel online játékban nem foglal erőforrást a botok irányítása, ilyen gépeken is tökéletesen élvezhető a játék.

Az állás 7:7, négy perc van hátra... ez izgalmas lesz

A neved Mastereye... akkor a szemed lőjük ki!

összejöhetett volna… Az vigasztal, hogy a meglevő pályák legtöbbje maradandó alkotás, de még ezek közül is kiemelkedik a Mothership névre hallgató darab, ahol az egyik csapatnak egy skaarj anyahajót kell kis vadászgépekkel megrohamoznia. Ha sikerül bejutni a bázisra, akkor következik a már megszokott FPS-nézetű mészárlás, de amikor az űrben húszan vadásznak egymásra apró űrbárkákban, a bázis lézerütegeinek folyamatos tüzelése mellett, csak arra gondolhatunk, hogy az UT 2005-nek ebbe az irányba kell elmennie.

A magyar kézikönyvben ugyan mészárszéknek fordítják, az Onslaught mód azonban sokkal több ennél. Stratégiát kíván és együttműködést, folyamatos kommunikációt a csapattagok között. A szabályok leírva talán bonyolultnak hangzanak, de elég lenyomni egy-két meccset, figyelni a többieket, és már értjük is az alapokat. Lényegében két bázis legénysége közti harcról van szó. A végső cél az ellenfél központjának lerombolása, de ez nem olyan könnyű, mint látszik. Először meg kell „építenünk" az oda vezető utat. A node-oknak nevezett kisebb bázisok elfoglalásával tudunk eljutni a célhoz: a minitérképen mindig látszanak a node-ok, hogy éppen ki birtokolja őket (amelyik villog, éppen támadás alatt áll), valamint az, hogy miként vannak összekötve. A cél az, hogy úgy foglaljunk el node-okat, hogy a mi bázisunktól vezessen út az ellenféléhez. Az ő központjuk ugyanis csak ebben az esetben sebezhető, addig hiába is lőjük. Az Onslaught meccseken az eredmény folyamatosan változik, egy ügyesebb akcióval megfordíthatjuk a harc menetét. Kezdéskor az a cél, hogy egyre gyorsabban foglaljuk a semleges node-okat, majd átvegyük az uralmat a riválisaink által birtokoltak felett. Ehhez előbb szét kell lőni az ő színüket viselő ikont, majd az ekkor semlegessé váló node-ot már egy érintéssel elfoglalhatjuk. Fontos, és egyelőre nem sokan tudnak róla, hogy a node-ok között teleportálhatunk is, feltámadás után célszerű villámgyorsan végigjárni a hátországot, majd fegyverekkel és páncéllal bőségesen felszerelve visszaugrani a frontvonalra. Az Onslaught mód igazi vonzerejét azonban a járművek jelentik.

Sajnos az UT 2003 és a 2004 végül nem lett kompatibilis egymással, így minden modot át kell írni erre a játékra is; erre előreláthatóan három hónap alatt minden népszerű mod esetében sor kerül.

Igazi csatatér

A járművek bevezetésével az Unreal Tournament 2004 sokkal inkább hasonlít igazi háborúra, mint elődei. A node-ok körül megjelenő járgányokat csak az adott csapat tagjai próbálhatják ki, arra tehát nincs lehetőségünk, hogy az ellenfél területére beosonva elkössünk egy tankot, és így saját fegyverükkel lőjük szét őket. Ha viszont a sofőr kiszáll egy járműből, az szabad prédává válik, ezért csak végveszély esetén érdemes elhagyni járművünket.

A Scorpion buggy a gyalogosok ellen hasznos, lézerhálójával illetve két brutális oldalpengéjével hatalmas pusztítást tud véghezvinni egy zsúfolt bázison. Igaz, túl sokat nem véd, ha nem vigyázunk, pár másodperc alatt felrobbanhatunk vele. A Manta névre hallgató sikló nem csak CliffyB kedvence, annak ellenére, hogy lövései nem túl erősek. Igazi vonzerejét elképesztő gyorsasága jelenti (ráadásul ugrani is lehet vele, így a kisebb akadályok sem jelenthetnek gondot), valamint az, hogy másodlagos fegyverét használva lecsaphatjuk az alvázát a földre – így tudjuk elütni szerencsétlen gyalogos ellenfeleinket. Szintén egyszemélyes jármű a Raptor nevű repülő. Lézerágyúja és nyomkövető rakétája képzett kezekben rendkívül veszélyessé teszi (viszont dühítő, hogy meglehetősen kevés az ilyen játékos – a Battlefieldhez hasonlít a helyzet, ahol százan várnak a repülőre, az egyik beszáll, majd pár perc múlva lezuhan). Az AVRiL nevű új fegyver az egyetlen igazi ellensége, ugyanis az is nyomkövetős rakétákat ereget… A már említett Assault-pályán űrrepülőket is kipróbálhatunk, de mivel azokat máshol csak kóddal tudjuk megidézni, nem olyan jelentősek.

Vakító neonfények és buja növényzet: az Epic grafikusainak elég merész fantáziájuk van

mennyi unreal..

A játék igen szokatlan módon került forgalomba: három különféle verziót lehet kapni. Az első a hat lemezt tartalmazó CD-s kiadás. Az installálás egy merő tortúra, de utána már nem lehet vele gond. A második az egyetlen korongot tartalmazó DVD-s kiadás, a harmadik pedig a Special Edition, amely két DVD-t tartalmaz, valamint egy Logitech márkájú, kifejezetten az UT 2004-hez tervezett (de például Pandora Tomorrow-hoz is kitűnően alkalmas) fejhallgató-mikrofon kombinációt. Ezt külön is meg lehet venni, az igazi extra a második korong (no meg az igen látványos, ezüstszínű, dombornyomott doboz), amely a modkészítésre áhítozóknak lesz felbecsülhetetlen értékű. Ez a 3DBuzz nevű cég oktatófilmjeit tartalmazza, melyekben mindent megtudhatunk az Unreal Editor használatáról. Az olyan alap dolgoktól, mint új skin megrajzolása vagy egy-két szobából álló pálya megalkotása egészen a teljes modokig vagy a botok animálásáig vezet minket kézen fogva az összesen több mint 200 órás, nyolc GB-nál is több helyet foglaló tananyag. Mindent jó minőségű videók formájában nézhetünk meg, a képernyőn látottakat hozzáértő ember magyarázza. Aki rászánja az időt, tényleg mindent kihozhat az Unreal Editorból, még a csomaghoz adott Maya Learning Editiont is tövéről hegyire kitanulhatja. Azt hiszem, ez forradalmi próbálkozás, és illik az Epic közösségbarát múltjához. Igazán kár, hogy ebből egyelőre mindössze hatvanezer példány készült, azok pedig az első héten elfogytak. Reméljük, nyomnak még belőle, és a nyugatabbra levő országok igényét kielégítve hozzánk is eljut pár darab.

A Hellbender nevű teherautó fegyverzetét a sofőr nem kezelheti, így legalább két ember kell az eredményes használatához, de még jobb, ha hárman vannak. Terметéhez képest egész gyors, így hasznos kísérője lehet egy nagyobb támadásnak. A legtöbb Onslaught-helyszínen kipróbálható a Goliath tank, mely hatalmas pusztítást képes véghezvinni. Az egyetlen gond vele, hogy ágyúcsövét igen lassan tudja csak forgatni, így ha nincs géppuskás a fedélzeten, egy fürgén manőverező Manta egymaga fel tudja darabolni. Az igazán durva a Leviathan nevű monstrum, amelyben a sofőr mellett négyen férnek el, mindegyikük egy hatalmas ágyú mögött. Egy ilyen idomtalan, 50 000 HP-val rendelkező szörnyeteget rendkívül nehéz kiiktatni, igazán látványos, amikor két ilyen járgány találkozik össze.

A hős zászlóvivő szomorú sorsa

Ezt nevezem én tűzerőnek!

Sztárvendégünk a Madárvédő Golyókapkodó

másvélemény

Kiszélesített arzenál

Az UT 2004 fegyverarzenálja jórészt a 2003-as kiadásra épül, ám öt új pusztító eszközt azért találhatunk benne. Az egyik nem teljesen új, hanem az eredeti Unreal Tournament legerősebb fegyvere, a Sniper Rifle. A mesterlövészpukát anno azért cserélték le a Lightning Gunra, mert szinte észrevehetetlenül lehetett vele gyilkolászni – a torkolattűz alig látszott. Most visszakerült a játékba, és ugyanolyan erős, főleg ha a másodlagos funkcióval sikerül úgy zoomolnunk, hogy egy ellenfelünk arca az egész képernyőt betöltse (a lövések után felcsapó kis füstfelhő nem túl feltűnő). Kaptunk két aknásítót, az első, a Mine Layer apró pókaknákat lő ki magából. Ezek ellenséges egységgel való védekezéskor azonnal robbannak, ha ez nem történik meg, addig várnak, amíg egy ellenfél a közelükbe nem ér – ekkor felpattannak, és megpróbálják a nyakába ugorva felrobbantani. Egyszerre nyolcat szórhatunk szét a pályán, és a másodlagos lövéssel még irányíthatjuk is őket; ahová a lézerrel mutatunk, oda rohan minden aktív pókunk. Ha ellenünk használták, és egy sereg ízeltlábú robot lohol utánunk, területre ható fegyverekkel lőjük ki őket. A Grenade Launcher ragadós aknákat lő ki – legfeljebb nyolcat –, melyeket aztán a másodlagos lövés gombjával robbanthatunk fel. Érdemes az ellenséges járműveket teliragasztani ilyenekkel, aztán nézni, ahogy az alkatrészek szállnak a szélben... A járművek megjelenésével szükség lett egy direkt ellenük kitalált fegyverre, ez az AVRiL (Anti-Vehicle Rocket Launcher). Ha a másodlagos lövéssel befogunk egy ellenséges járművet (vagy lövegtornyot), a kilőtt rakéta addig követi a célt, amíg el nem éri. Fontos, hogy a kurzort végig az ellenfelünkön kell tartani, különben semmit nem ér az egész. A Redeemer és az Ion Painter mellé kaptunk egy harmadik szuperfegyvert is, a Target Painterrel egy Phoenix osztályú nehézbombázót hívhatunk, ami egyenes vonalban szétbombázza a megadott területet és környékét. Kisebb pályákon tökéletesen halálos!

A járművek irányítását konzervatív módon oldották meg, a WASD-gombokkal mozgatjuk a gépet, az egér pedig a kamerát forgatja körülötte. Jobb lett volna a Halóban látott megoldás (ha már a járművek jó részét is onnan kölcsönözték...), ahol az egér forgatásával a jármű is fordul. Ráadásul, míg a hullák realisztikusan esnek össze, gurulnak le a lejtőkön, addig a járművek nem teljesen a valós fizika szerint működnek. Csaknem lehetetlen felborulni velük, és ahogy az emelkedőkön viselkednek, az minden, csak nem reális (nem mintha egy lézervetőkkel vívott csata amúgy az lenne, de a gravitáció azért gravitáció marad ezer év múlva is). Az viszont nagyon tetszett, hogy az éppen felrobbanó járművekből kirepülő alkatrészek, darabkák képesek megsebezni, vagy akár meg is ölni a környéken tartózkodókat.

A régi-új játék

Az Unreal Tournament 2004 nagyjából ugyanazt a grafikus motort használja, mint elődje. Sőt, a további optimalizálásnak köszönhetően sok gépen gyorsabban fut, mint az (sőt, most van szoftveres renderelési mód is). A DirectX 9-es effektek teljes mellőzése egyeseket talán idegesíthet, de a fantasztikus pályadesignnak köszönhetően még a Far Cry mellett sem marad szégyenben a program. A futurisztikus arénák, a különös idegen bolygók felszíne, a végletekig díszített gótikus kastélyok remekül néznek ki még ma is. Akármelyik pályát vesszük szemügyre, biztos, hogy azt hihetetlen aprólékossággal csinosítgatták, mégis sikerült elkerülni a csicsásságot. Ha jobban körülnézünk a pályákon, biztos találunk valami rendkívülit, valami egyedit. Az UT 2003-hoz képest negyven új pálya készült, de megkaptuk a tavalyi epizód összes, illetve az eredeti néhány kiválasztott helyszínét is (az említett Face mellett ott van a Morpheus nevű alacsony gravitációs deathmatch-pálya is!). Összesen 105 (!) pályán harcolhatunk, egyhamar nem fogjuk megunni őket. Ráadásul az Epic folyamatosan támogatja a játékot, később valószínűleg lesz legalább egy ingyenes Bonus Pack, de addig is jönnek ki azok a pályák, melyek nem készültek el a megjelenésig – a cikk írása alatt jelentették be, hogy nemsokára érkezik két Onslaught pálya.

A hangok sem újultak meg teljesen, itt van az összes eddigi bemondó, és kapunk egy újabb fickót is, aki minden eddiginél mélyebb, öblösebb hangon jelenti be a nagy eredményeket (Headshot!, RoadKill!, Flak Monkey!, Godlike!). A zenék a szokásos techno-metal ötvözet vonalon készültek, szerintem ezek nyújtják az ilyen iramú öldöklés tökéletes aláfestését. Igaz, van néhány gyengébb szám, de a többség nagyszerűen biztosítja az alaphangulatot. Újdonságot jelent az élőszavas kommunikáció támogatása, ha van ilyen ketyerénk, egy gombnyomással máris beszélhetünk csapattársainkhoz (a botoknak parancsokat is kiadhatunk). Sajnos az egy másodpercnél is hosszabb késleltetés (még LAN-on is) nem teszi lehetővé a folyamatos beszélgetést, de figyelmeztetésekre, rövid közlésekre így is jó. Sajnos sok suhanc él vissza a névtelenség fedezékével, játszottam már folyamatosan böfögő, sikoltozó, telefonáló, káromkodó emberekkel, ami meglehetősen rombolta az élményt...

A végén még egyszer le kell szögeznem, hogy az Unreal Tournament 2004 sokkal több lett, mint rókabőr. Igazi, teljes értékű folytatás, a tökéletességig kidolgozva, polírozva. A Halo által inspirált Onslaught mód már önmagában megéri az árát, a járművek jól ki vannak egyensúlyozva, az egyjátékos mód meglepően addiktív, egyszóval minden kellék megvan a rászokáshoz. A száznyi pálya, az új fegyverek, és a rengeteg apró újítás (mint a megerősített hálózati kód, az új szerverkereső, az új mutatorok, karakterek) csak a habot jelentik a tortán. Az előző hónapban talán kicsit túlértékeltem a Battlefield Vietnamot; most ugyan a pontszám még magasabb, mégis úgy gondolom, hogy ezt hónapok múlva is helyesnek fogom gondolni. Ha a Far Cry megnehezítette minden egyszemélyes FPS számára a sikerhez vezető utat, az Unreal Tournament 2004 ugyanezt tette a multiplayer FPS-ekkel – csak talán még egy fokozattal durvábban.

Grath

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

96%

\+
- Az Onslaught mód fantasztiku
- A járművek jót tettek a játékmenetnek
- Egyedül játszva is remek

–
- A grafika nem fejlődött sokat
- Csak hat Assault pálya van

Battlefield Vietnam 87%
UT 2003 87%
CS: Condition Zero 65%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 5,5 GB HDD

SZURKOLJ LISSZABONBAN A CANONNAL!

A Canon nyomtatói közül biztosan kiválaszthatod azt a modellt, amire otthonodban vagy az irodában szükséged lehet. Meglátod: kis helyen elfér és hihetetlen sebességre képes, legyen szó akár fekete-fehér, akár színes nyomtatásról. A különböző kiegészítő szoftverekkel pedig egyszerűvé válik az eddig nehéznek tűnő munka is. Válaszd a számodra legjobb megoldást kínáló nyomtatót a Canon széles termékskálájából!

Vásárolj bármilyen Canon készüléket* 2004. április 1. és június 15. között, mert így nem csak egy profi termékkel leszel gazdagabb, de akár az EB-döntőre is jegyet nyerhetsz!

Gazdára vár:

3 db négynapos portugál utazás, melynek végén a VIP-páholyból szurkolhatod végig az EB-döntőt!

33 db EURO 2004-es hátizsák

333 db EURO 2004-es útitárca

Ajándéksorsolás: 2004. június 21.

Canon. Belépő a profik világába.

* Az akcióban a Canon számológépek, kellékek, kiegészítők, fogyóanyagok, papír és más médiák nem vesznek részt.

A további részleteket megtalálod a bolti szórólapokon és a www.canon.hu internetoldalon.

Bármit elképzelhetsz, a Canonnal **megteheted.**

you can
Canon

Euro 2004 PORTUGAL
HIVATALOS PARTNER

UNREAL TOURNAMENT 2004 interjú

CLIFF BLESZINSKI

AMINT AZT MEGSZOKHATTÁTOK, EGY PC GURU-FÉLE CÍMLAPSZTORI NEM ÉR VÉGET A JÁTÉK ALAPOS TESZTJÉVEL ÉS BEMUTATÁSÁVAL. EZÚTTAL IS SZÓT KAPNAK A FEJLESZTŐK: AZ UT 2004-RŐL AZ EPIC GAMES EGYIK ALAPÍTÓJÁVAL, AZ EXTRAVAGÁNS JÁTÉKTERVEZŐ CLIFF "CLIFFYB" BLESZINSKIVEL BESZÉLGETTÜNK.

PC Guru: Ahogyan a játékvilág, úgy az Epic is sokat változott az Unreal első részének megjelenése óta. Miben látod ennek a változásnak a hatását?

CliffyB: Az Unreal idejében amatőrök voltunk, a szó mindenféle értelmében: tele lelkesedéssel, energiával, viszont tapasztalat és mindennemű szervezettség nélkül. Mindenki dolgozott bele a vakvilágba anélkül, hogy tudta volna, mire is lenne igazán szükség... Ez egy ideig működött is, de nem tett jót sem a játék minőségének, sem a csapat moráljának, sem a fejlesztési időnek (emlékeztek még arra a négy évre, míg az Unrealre vártatok?). Ebből a boldog, kaotikus állapotból folyamatosan haladunk egy sokkal szervezettebb, hatékonyabb stúdió képe felé. Azt hiszem, van még hová fejlődnünk...

PC Guru: Miket tartasz az UT2003 legerősebb és leggyengébb pontjainak, és mik a fő változások a 2004-es verzióban?

CliffyB: Az UT2003-at túlságosan elvittük a pankrációs, arénás, extrémsportshow-s irányba, miközben mellőztük a játék védjegyének számító sci-fi hangulatot és környezetet. Az UT2004-gyel visszatérünk a gyökereinkhez. Rengeteget változtattunk a játékon, kisebb és jelentősebb játékmenetbeli átalakítások, a járművek bevezetése és az új, átdolgozott játékmódok garantálják, hogy a játék hosszú ideig szórakoztató maradjon, és ne morzsolódjon le a játékosbázis, mint a 2003-as verzió esetében.

PC Guru: A játék bejelentésekor, és az első képek, videók megjelenésekor sokan azt mondták, az UT2004 nem több mint a Halóból és a Planetside-ból összelopott játék...

CliffyB: Ha csak nem találsz fel egy teljesen új játékműfajt, a más játékokkal történő összehasonlítás elkerülhetetlen. Emlékszem, a Jazz Jackrabbitot anno a Sonic the Hedgehoghoz hasonlítgatták... Majd másfél évtizede hallok már ilyesfajta játék-összehasonlítgatásokat, és megbékéltem vele, a teljes csapattal együtt. A mi sikerünk titka az, hogy az új játékműfajok megalkotása helyett a már létező stílusokban próbáljuk megtalálni azokat a területeket, azokat a játékelemeket, ahol az újításainknak, az egyéni ötleteinknek megvan a helye, és a már unalomig ismert formulákat ezzel új, egyedi játékélménnyé változtassuk.

PC Guru: A játék több mint száz pályája közül miért csak hat tartozik az Assault módhoz? Ezeket a legnehezebb elkészíteni?

["Az UT2004 elsöprően élvezetes játékmenetével eddig az év legkellemesebb csalódása!"]

CliffyB: Az Assault játékmód hasonlít leginkább az egyszemélyes játékokra, így ezek a pályák lógnak ki leginkább a többi közül. Az Assault pályák igénylik a legtöbb grafikai munkát (több, részletesebb 3D modell és textúra) és a legtöbbféle hangeffektet. Az elsőrangú Assault-játékélményért kiemelkedően sok munkával fizetnek a pályaépítők, ezért van kevesebb, de kidolgozottabb a többi játékmódhoz képest.

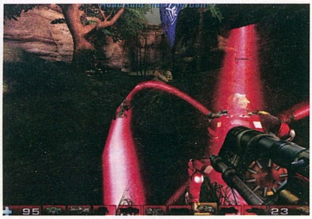
PC Guru: Mi a kedvenc járműved, fegyvered, pályád és játékmódod az UT2004-ben?

CliffyB: A kedvenc járművem a Manta (nagy királyság elütni vele az ellenséges harcosokat, és milyen megalázó...!), a fegyverek közül pedig az Ion Turretet kedvelem leginkább az elsöprő tüzereje miatt. A játékmódok közül az örök kedvenc valószínűleg mindig a jó öreg Deathmatch fog maradni – de mostanában Onslaughtot játszom legtöbbet. A legjobban sikerült pálya az UT2004-ben szerintem az ONS-PRIMEVAL. Alapjában véve roppant egyszerű, kis méretű Onslaught pálya, de nagyon jól néz ki, és intenzív, felpörgetett akcióra ad lehetőséget.

PC Guru: Hogy áll az nVidiával közösen szervezett egymillió dolláros Unreal-modkészítő versenyetek?

CliffyB: Az egymillió dolláros Nvidia Make Something Unreal bajnokság győztese nyer tőlünk egy teljeskörű Unreal engine-licencet, amivel azt tesz, amit akar, olyan játékot készít vele, amilyet csak akar. Mindent megkap tőlünk, mint az olyan stúdiók, akik pénzért vették a motort. Ez példátlan a játékipar történetében! Nemcsak tisztelgünk a rajongóink előtt, akik hihetetlen lelkesedéssel készítik az újabbnál újabb és jobbnál jobb

> A látvány DirectX9-es effektek használata nélkül is egészen kiváló



> A Bombing Run-csatár kapura tör

Afrofrizura, szolíd smink, hatalmas fegyverek és futurisztikus harci járművek - az UT2004-be minden belefér!

modokat, de megadjuk nekik a lehetőséget, hogy valóra váltsák a legnagyobb álmukat: az eddigi hobbi-játékfaragás szintjéről tovább lépve igazi játékot alkossanak, és a hobbijukat karrierré változtassák. A mod-verseny győztes műveinek a sorsa még nem eldöntött, de elképzelhető, hogy be fogunk építeni közülük egyet-kettőt a játék későbbi verzióiba, ahogy például az UT Game of the Year Edition tartalmazta a Chaos UT modot...

PC Guru: Az új játékmódok és mutatorok kiötlésénél mennyire támaszkodtok a rajongók és modkészítők ötleteire?
CliffyB: Nem hiszem, hogy jó irány lenne a rajongók ötleteire alapozni a játékainkat... Nem mintha nem lennének jó ötleteik, és hát végül is az ő kedvükre készítjük a játékot, de úgy gondolom, azzal, hogy a saját agyszüleményeinkre építünk inkább, sokkal jobban tudjuk fókuszálni a játékot, és jobban helyt tudunk állni a konkurenciaharcban.

PC Guru: Az eddigi három Unreal Tournament játék közül melyiket volt a legnehezebb elkészíteni?
CliffyB: Mindenképpen az Unreal Tournament 2003-at! Száz százalékos technológiai váltás mellett kellett olyan játékmenetet produkálnunk, ami megfelel a rajongók igényeinek, és kellő mennyiségű újdonságot is hoz magával. Az UT2004 fejlesztése ehhez képest sokkal könnyebb... nem, inkább felszabadultabb volt. Megvolt a biztos alapunk, amire építkezhettünk, a technológiát csak csiszolgatni, optimalizálni kellett, és sokkal jobban tudtunk a játékélmény tökéletesítésére figyelni úgy, hogy nem kellett folyton poligonszámok és hasonlók miatt aggódnunk.

PC Guru: Tervezitek-e az UT2004-hez is Bonus Pack kiadását?
CliffyB: Erre hivatalosan nem mondhatok igent, maradjunk annyiban, hogy én személy szerint nagyon szeretném, ha lennének Bonus Packek az UT2004-hez. Minden azon múlik, hogy mennyire lesz sikeres a játék.

PC Guru: Az UT2004 csaknem egyszerre jelent meg az idei év másik nagy multiplayer FPS-ével, a Battlefield Vietnammal. Láttad-e a Vietnamot, és mi a véleményed róla?
CliffyB: A múlt héten játszottam a Vietnammal egy CPL versenyen. Úgy látom, ügyesen fejlesztették tovább a Battlefield 1942 játékmenetét. Nagyon szerettem a BF1942-t, és azt hiszem a Vietnammal is sokat fogok játszani... Úgy gondolom, a játék nem fog különösebb konkurenciát teremteni az UT2004-nek – bár alapjában véve mindkettő multiplayer FPS, mégis nagyon más stílust képviselnek. Az UT az őrült iramú akciót, míg a Battlefield a lassabb, taktikus játékmenetet helyezi előtérbe. Jól megférünk ketten ezen a piacon...

PC Guru: Tim Sweeney egy interjúban elejtett pár megjegyzést egy speciálisan 64 bites processzorokra készülő új Epic-játékról... Tudnál erről mondani valamit?
CliffyB: Tudni tudnék, de nem mondhatok.

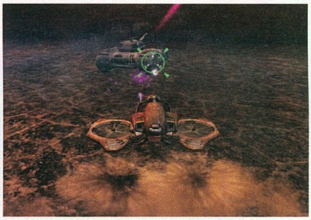
Az elrabolt zászló visszaszerzése létfontosságú!

PC Guru: Készül-e az UT2005? Évente lesz új verzió a játékból, mint az EA Sports programjaiból?
CliffyB: Természetesen folyik az Unreal Tournament-vonal további fejlesztése, de hogy a következő verzió a 2005-ös lesz-e, az még a jövő titka. Csak akkor adunk ki új változatot a játékból, ha úgy érezzük, hogy önálló produktumként is megállja a helyét, és megéri azt a 40-50 dollárt, amibe egy teljes játék kerül. Nem akarjuk pénzjegynyomdává változtatni a kedvenc játékunkat...

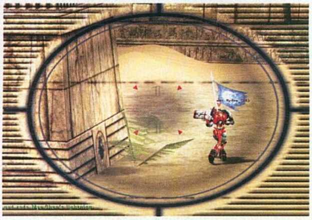
PC Guru: Mi az „Unreal Warfare"? A sajtó hol az engine-eteket hívja így, hol a következő játékotok kódneveként említi...
CliffyB: Hú, ez engem is nagyon idegesít! Egyszer és mindenkorra: nincs olyan, hogy Unreal Warfare! Minden ötletet, ami valaha az Unreal Warfare kapcsán felmerült, azt mind beépítettük az UT2003-ba vagy az UT2004-be.

PC Guru: Úgy tűnik az utóbbi időben egyfajta sztárkultusz kezd körülötted kialakulni... Folyton szerepelsz a médiában, általában elég extrém ruhában és hajviselettel... Ez nálad tudatos imageépítés, vagy tényleg ilyen vagy?
CliffyB: Azt hiszem, aki közelebbről ismer, tanúsíthatja, hogy nincs semmi mesterkélt, vagy előre kitervelt a viselkedésemben... A munkámmal jár, hogy gyakorta kerülök közönség elé, és szerencsére elértem azt, hogy ilyen alkalmakkor magamat adhassam, úgy öltözzek, úgy beszéljek, ahogy jólesik. Most mondd meg őszintén, amikor kiállításokra és játékshow-kra jársz, te nem fényképezteted le magad az ismert és érdekes emberekkel, akikkel összefutsz?

PC Guru: A tavalyi E3-on láttunk UT2003-at játszani: elég meggyőző volt... Mennyit gyakorolsz naponta?
CliffyB: Már jó ideje leálltam az UT2003-mal, és átálltam a 2004-re. Igyekszem annyi időt kigazdálkodni magamnak, hogy naponta egy bő órát játsszak az élvezet kedvéért is, ne csak a tesztelés miatt. Ma, amikor két napja jelent meg a játék, azt hiszem, van annyi pálya- és játékmechanizmus-ismereti előnyöm, hogy eséllyel kiálljak bárkivel, de az igazi profik persze nagyon gyorsan túl fognak nőni rajtam. Az idei E3-on természetesen megint állok elébe minden kihívásnak!



Akcióban Cliff kedvenc járműve, a Manta



A mesterlövészpuska újabb áldozatot szed...

PC Guru: Mit gondolsz, valaha sikerülhet egy multiplayer FPS-nek túlszárnyalni a Counter-Strike sikerét?
CliffyB: A Counter-Strike-ot meg kell állítani! Bármi áron! Semmi nem lehet drága a szent cél érdekében! Minden eszköz megengedett! (nevet) A viccet félretéve... A Counter-Strike igazán király játék, és irtóztató erejű rajongói bázis áll mögötte. Borzalmasan nehéz egy ilyen játék ellenében megállni a helyét bárkinek, és még ha sikerülne is megingatni a trónt, biztos vagyok benne, hogy a Valve a Counter-Strike 2-vel újra mindenkit le fog mosni a pályáról.

PC Guru: Melyik játékokat várod legjobban 2004-ben?
CliffyB: Először is kedvenc sorozataim idei évben esedékes epizódjait, azaz az új Mortal Kombat és Silent Hill játékokat, és természetesen a Doom 3-at és a Half-Life 2-t, mint minden magára valamit is adó hardcore PC-s játékos. Titkon pedig álmodozom egy online játékról, ami a Grand Theft Auto játékélményét viszi át a multiplayer világba...

Pozitív kém-hatás

Pandora Tomorrow

:: fejlesztő ubisoft :: kiadó ubisoft
:: web www.splintercell.com

i A Pandora egyjátékos küldetései Kínában, a többszereplős mód pedig a Ubisoft franciaországi műhelyében készült - ám mindkettő független az alapjátékot alkotó Ubisoft Montrealtól.

Ubisoft játékot tesztelni jó! Nincs mese, a francia cég tavalyi diadalmenetét idén is folytatja, ám ezúttal nem új márkanév bevezetésével, hanem sikersorozatuk első és talán legnagyszerűbb darabjának legújabb részével okoz kellemes meglepetést. A 2003-as év legjobb, taktikai elemekkel felvértezett akciójátéka újabb állomásához érkezett ám feladata nem volt egyszerű, hiszen a csaknem tökéletes alapművet kellett felülmúlnia.

Majdnem küldetéslemez

A Splinter Cell: Pandora Tomorrow egyjátékos módban első ránézésre megkülönböztethetetlen legendás elődjétől. Majdnem ugyanazok a mozdulatok, javarészt ismerős harci technikák, és egy éves kora ellenére még mindig gyönyörű képi világ jellemzi a játékot. Célunk az esetek többségében most is behatolni egy ellenséges területre, ahol szuperkémhez méltó feladatokat végrehajtva, harcászati eszközöket és technikákat alkalmazva, helyzeti előnyt teremtve kell teljesíteni a küldetéseket. Hősünk, Sam Fisher ugyanúgy lopakodik, simul a falnak, kapja el hátulról ellenfeleit és semlegesíti a fényforrásokat, mint jó egy évvel ezelőtt, csak most mindezt más, a megszokottól talán szabadabb környezetben. A történet előrehaladtával eljuthatunk Kelet-Timortól Párizson keresztül Cannes-ig, hogy aztán a Los Angeles-i fináléban végleg leszámoljunk ellenfeleinkkel. A helyszínekből adódóan számtalan, egymástól homlokegyenest különböző megvalósítású pályával, és ebből fakadóan változatosabb játékmenettel találkozhatunk. Kelet-Timorban például a dzsungelkörnyezetből következően gerillaharcra kell felkészülnünk, míg a Párizs-Cannes között robogó vonaton a taktikus, több szálon megoldható küldetés helyzetfelismerést és villámgyors ítélőképességet igényel. Az új szinterek ellenére most is a már jól bevált taktikákkal juthatunk előre. Ha időnk engedi, mindig álljunk meg az ajtók előtt, és száloptikás kameránkat használva kémleljünk be az ajtó alatti résen; az ártalmatlanná tett katonákat lehetőleg a pálya legeldugottabb és legsötétebb pontján rejtsük el, és sose feledkezzünk meg legjobb barátunkról, a sötétségről. A belső helyszineken ugyanis a portyázó őrök mindig éjjellátó szemüveg nélkül járnak fel s alá. Ha a lámpákat lekapcsoljuk, vagy hangtompítós fegyverünkkel szétlőjük, az ellenség vakon, jelentős lépéshátrányból indul keresésünkre, s okosan megkerülve őket, könnyedén áldozatainkká válhatnak.

Apró örömök

A Pandora Tomorrow egyjátékos küldetései sajnos (vagy szerencsére?) szinte alig változtak az előző epizódhoz képest. Sam Fisher csodálatosan lemodellezett, leheletfinom animációval rendelkező mozgáskultúrája két, eddig még nem látott mozdulattal bővült. Az első és egyben legfontosabb újdonság, hogy Sam képes falhoz lapulva, villámgyorsan és nesztelenül átfordulva elhaladni nyitott ajtók, vagy egymáshoz közeli hasadékok mellett. A második egy már alkalmazott mozgáselem, a Splinter Cellben sokak kedvencévé vált Van Damme-terpesz továbbfejlesztett változata. Ez már nem csak két, aránylag közeli, párhuzamos falnál történő felugrásra és felkapaszkodásra, valamint az alattunk elhaladó ellenséges erők kicselezésére és likvidálására szolgál, hanem a falnak dőlve és onnan elrúgva magunkat eddig elérhetetlen magaslatokba is felkapaszkodhatunk.

> **["A Pandora többszereplős játékmódjának már most odaadjuk az Év multiplayerjátéka díjat!"]**

Apróbb változások érték a Splinter Cellben felvonultatott riadóztatási rendszert is. Az alapjátékban az esetek többségében, ha az ellenfelek meglátták minket, és elérték a riasztót, a játék azonnal véget ért. A Pandora Tomorrow-ban már három különböző riasztási fokozattal találkozhatunk. Ha csak kisebb felbolydulást okozunk, és meghúzódunk, következmények nélkül folytat-

> Vajon mennyit csengetett ezért a Sony Ericsson?

> Életben hagylak, ha előfizetsz harminc példányban a PC Gurura!

Nézzenek oda, Chris hogy lefogyott!

Azt hiszi az ostoba, zsarolhat a társunk életével...

hatjuk a játékot. Ha másodszor is kiszúrnak, az összes őr és katona golyóálló mellényt húz, minek köszönhetően érdemleges sebzést csak fejlövéssel okozhatunk nekik. Fontos megjegyezni, hogy a Pandorában is érvényes az alapjáték legfontosabb szabálya: ha lehetőségünk nyílik, mindenképpen fejlövéssel próbálkozzunk, hiszen az azonnali elhalálozáshoz vezet – kivéve, ha a portyázó katonák harmadik szintű készültséget fújnak és a golyóálló mellényhez felveszik kommandós sisakjukat is. Ekkor általában minimum két pontos találatra van szükség ahhoz, hogy kiszemelt áldozatunk a fűbe harapjon.

A Pandora Tomorrow utolsó, de taktikai szempontból semmiképpen nem elhanyagolható újdonsága, hogy hangtompítós fegyverünket lézerirányzékkal is ellátták, így végre hajszálpontos találatokat vihetünk be. Az irányzék használatával pillanatok alatt kilőhetjük a legtávolabbi fényforrásokat is, és nem kell ötvenszer újratölteni a játékállást csak azért, mert a fegyver szórása miatt leadott pontatlan lövések az épületben található összes ellenség figyelmét magunkra vonták. A fényforrások kioltása mellett fegyverünket használhatjuk csalinak is, mivel a falon felvillanó halvány vörös ponttal félrevezethetjük ellenfeleinket. Kivitelezhető az a trükk, hogy a falra célozva, az őr figyelmét elterelve a háta mögé lopakodjunk, majd nyakon ragadva túszul ejtsük. Ugyancsak a figyelem elterelésre szolgál, hogy Sam immár képes fütyörészni. Egyjátékos módban ez a félrevezető manőver sajnos sok esetben balul sült el – nem úgy, mint multiban, ahol taktikától függően kiemelt szerephez juthat.

Multi forradalom

A Pandora Tomorrow legnagyszerűbb újítása az elődből teljes mértékben hiányzó többszereplős játékmód, amely olyan nagyszerűre sikeredett, hogy már önmagában ezért érdemes megvásárolni a játékot. A kémek és zsoldosok szemszögéből játszható, 2-2 játékos számára lehetőséget adó multi szerkesztőségünk összes tagját lenyűgözte, még Hancut is sikerült kizökkentenie a nagyüzemi cikkírásból. Erre a bravúrra multiplayer fronton eddig csak a Worms-sorozat, illetve az ősidőkben a Doom volt képes, szóval ez mindenképpen elismerésre méltó teljesítmény. A többjátékos mód az Unreal Tournamenthez hasonlóan támogatja a hangkommunikációs rendszert, azaz mikrofonnal ellátott fejhallgatónkon keresztül hangutasításokat adhatunk és kaphatunk. Azt gondolom mondanom se kell, milyen frenetikus érzés egy zsoldos mögé lopakodva torkon ragadni, majd a fülébe suttogva feladni neki az utolsó kenetet – vagy fordítva, a rajtakapott kémet harsány „jegyeket, bérleteket!" kiáltással üdvözölni.

Zsoldosszemmel

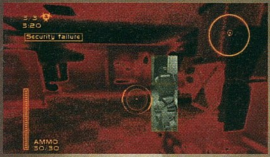
„Egyértelmű, hogy mi, zsoldosok vagyunk az esélyesebbek. A sötét árnyékok leple alatt támadó terroristák ellen rengeteg módon tudunk fellépni. Hiába próbálnak rejtőzni, osonni, zseblámpánk fénye mindenhol leleplezi őket, a mozgást érzékelő speciális szemüvegünk még teljes sötétségben is rájuk bukkan. Hiába próbálnak szellőzőkön és az álmennyezeten keresztül átvágni a védett terület másik részére, a minden elektromágneses tevékenységet (például a bekapcsolt hő- és éjjellátó berendezéseket) megmutató szemüvegünket nem tudják becsapni.

Figyelem! A Pandora Tomorrow multiban azonnali, és súlyos függőséget okoz, így érettségire és szigorlatra készülőknek valamint korán kelő játékosok számára semmiképpen nem ajánljuk...!

új látásmódok

A Pandora Tomorrow-ban a kémeknél már megszokott éjjellátó és hőérzékelős szemüveg mellett a zsoldosok oldalán két új és látványos megoldással találkozhatunk. A mozgásérzékelővel ellátott okuláré használatakor minden apró mozgást észlelünk, ráadásul, ha ekkor az irányzékkal befogjuk a célpontot, kis ablakban kiélesítve láthatjuk a célszemélyt. A zsoldosok oldalán felvonultatott második újdonság az elektromágneses hullámokat érzékelő szemüveg, mely minden elektromos árammal működő berendezést láthatóvá tesz – azaz, ha a kémek éjjellátó, vagy hőérzékkelő módra kapcsolnak, az elektromosság használata miatt a zsoldosok kiszúrhatják őket. Kémként játszva tehát bánjunk óvatosan eszközeink használatával, és a lehetőség szerint csak megszakításokkal váltsunk nézőpontot.

A két szemüveg zsoldos szempontból mindenképpen a többszereplős játékmódok leghasznosabb darabjai közé tartozik, még akkor is, ha a két látásmód bekapcsolásakor a környezetből vajmi keveset látunk (nálunk bevált az a taktika, hogy amíg a csapat egyik tagja elektromágneses, vagy mozgásérzékelő szemüveggel pásztázza a terepet, addig a másik szabad szemmel a követi az eseményeket, majd a társ által érzékelt mozgás irányába jelzőfényt dob).



Mozgásérzékelő

Elektromágneses látásmód

Sam barátunk már a falra mászik ettől a játéktól

Ha már Fishernek hívnak, pecázhatnánk egyet

Reflektorfénybe kerültünk: ez nem jó jel

Hitvány bénítófegyverük nem veheti fel a versenyt a mi lézeres célzófénnyel felszerelt M-160-as gépfegyverünkkel, amely a helyzettől függően képes egyes lövések, rövid, illetve teljes sorozatok leadására is. Az ND-133-as anyagot tartalmazó tartályokat képesek vagyunk falra tapasztható, halálos aknákkal megvédeni, a stratégiailag fontos átjárókba pedig lézeres mozgásdetektorokat telepíthetünk. Ha a lézernyalábot megszakítja egy terrorista, a szemünk elé vetített radarképen azonnal feltűnik a helyzete – így mindig tudjuk, merre mozognak ellenfeleink. A terroristák követésében segít a foszforgránát is: a földet érését követően zöld felhő borítja be a környéket, és ha ebbe bekerül egy ellenfelünk, ő ezután nem tud előlünk elbújni. A sötétben is világítani fognak a ruhájára ragadt foszforeszkáló pacák, ráadásul a lábnyoma is zölden rajzolódik ki a talajon. Ha minden kötél szakad, végső fegyverünkhöz kell nyúlnunk – a repeszgránátok még a legkényesebb helyzetben is segítenek.

Ezek tehát az eszközeink, melyek csak akkor segítenek, ha kellő taktikai érzékkel használjuk őket. Ne pazaroljuk gránátjainkat és aknáinkat, mert azokat akció közben nem tudjuk újratölteni. Lőni viszont szabadon lehet, ugyanis minden megvédendő objektum környékén találunk lőszerrel teli ládákat. A legfontosabb, hogy időben rátaláljunk ellenfeleinkre: használjuk a különleges látásmódokat biztosító sisakunkat, a mozgásdetektorokat, és figyeljünk a hangokra (a célkereszt mellett megjelenő ikonok jelzik a tőlünk független hangok irányát). Az ND-133-as nem kerülhet terroristák kezébe!"

?

A Pandora nem azonos a Splinter Cell 2-vel - azt ugyanis az első részt készítő Ubisoft Montreal fejleszti immár másfél éve a legnagyobb titokban. Reméljük, az E3-on már mutatnak belőle valamit...

A kémek oldalán

„Zsoldosok? Ugyan már! Maximum részmunkaidős biztonsági őrnek illenek be... Az esetek nagy részében azt sem tudják, merre járunk, így kétségbeesetten pásztázó zseblámpáikkal főleg egymásra hozzák a frászt, miközben mi a terep adottságait kihasználva a fejükre ugrunk, vagy egy bénítólövedék leadása után nyakon ragadjuk őket. Aknák? Vicc az egész... pillanatok alatt leszereljük, vagy szétlőjük őket. Foszforgránát? De hát azt sem tudják, hogy hova dobják...

Mi kémek, csapatjátékosok vagyunk: míg egyikünk eltereli a figyelmet, addig társunk nesztelenül sújt le a vakon rohangáló zsoldosokra. Persze néha – ha mi is úgy akarjuk – előfordul, hogy észrevesznek minket. Ám a következő pillanatban chaff, gáz, vagy villanógránátunkat bevetve ismét helyzeti előnyt szerzünk, így legtöbbször maximum a Mission Accomplished felirat megtekintése után a chat szobában találkozunk.

A sötétben rejtőzés nagymesterei összehangolt munkával legyőzhetetlenek. Akrobatikus képességeink miatt a leglehetetlenebb helyszínekre is eljuthatunk, éjjellátó szemüvegünkkel mindig mindent látunk így türelemmel és csapatmunkával csak nyerhetünk!"

Szabadság, szeretném

A Pandora Tomorrow fejlesztői naplóiból egyértelműen kiderült, hogy a készítők a forradalmi többszereplős játékmód mellett a legtöbb munkát az egyjátékos küldetések minél nagyobb szabadságot nyújtó pályatervezésének szentelték. Tesztelésekor tehát értelemszerűen éppen ettől a szabadságérzetet növelő játékelemtől vártam a legtöbbet. Sajnos az első három pályán egy-két harmatgyenge próbálkozáson kívül

TELJESÍTMÉNYTESZT

PANDORA TOMORROW

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények: A tesztet a játék egyszemélyes kampányának első pályáján mértük, változó fényviszonyok mellett az ingyenes Fraps programmal.

P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9700Pro 1024x768	35 Fps	35 Fps	23 Fps
P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Radeon 9700Pro 800x600	39 Fps	35 Fps	23 Fps
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce4 Ti4200 1024x768	35 Fps	30 Fps	18 Fps
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce4 Ti4200 800x600	35 Fps	30 Fps	20 Fps

Az UT2004-hez hasonlóan a Pandora Tomorrow is elődjének grafikus motorját használja. Így ma, egy évvel a maga idejében hardverigényesnek mondható Splinter Cell megjelenése után már gyengébb konfigurációkon is jól fut a játék. A lopakodós stílusból következik, hogy a szokásosnál alacsonyabb frame rate mellett is élvezetes marad a játékmenet.

Fordult a kocka: a kémet lepik meg a zsoldosok

Karak megmondta: a sötétség a vadász barátja

másvélemény

A játékosok azon szűk rétegébe tartozom, akiket nem varázsolt el az eredeti Splinter Cell. Nem tagadom, hogy fantasztikus dolgokat zsúfoltak bele, és remekül nézett ki, de nekem nem volt türelmem hozzá. Két küldetést teljesítettem nagy nehezen, aztán abba is hagytam – inkább néztem, ahogy Sasa vezetgeti képzetten Sam Fishert a világ megannyi pontján.

Ugyanez volt a helyzet a Pandora Tomorrowval is. Megint tetszett, amikor más játszott vele, de nekem nem volt türelmem kitanulni az egyes helyszíneket (persze ott van a korlátlanul használható quicksave lehetősége, de azzal a kihívás, az élvezet tűnik el). Már éppen elhelyeztem volna ezt a programot is a „szép-szép, de nem az én stílusom" rekeszben, amikor kipróbáltuk a multiplayer módot. A legcsekélyebb túlzás nélkül is azt mondhatom, a játék ezen része zseniális lett!

Nem tudom ki volt az, aki kitalálta, hogy az FPS-nézetet keverni kell a megszokott külső nézetes kamerával, és azt sem, hogy ezt az ötletet miként tudta keresztülverni a kiadón, de az biztos, hogy nem mindennapi koponya lehet. A zsoldosok és a kémek eltérő arzenálja, a rengeteg használható taktika és a nagyszerűen felépített pályák együtt felejthetetlen élménnyé varázsolnak minden multiplayer partit. Az elmúlt három napban még az új Unreal Tournamentet is kiszorította CD-meghajtónkból a Pandora Tomorrow. Minden parti után izgatottan gyűltünk össze Sasa szobájában, hogy megbeszéljük az elmúlt tíz perc eseményeit, és persze hogy anyázzunk kicsit. További tömjénezés helyett talán elég annyit mondanom: úgy néz ki a Pandora-multinak köszönhetően Chris véglegesen „lejött" a Diablóról…

Grath

(ami általában annyiban merült ki, hogy választhattam: a szobába az ajtón vagy az ablakon keresztül jutok be) nyomát sem tapasztaltam a több szálon megoldható küldetéseknek és még mindig teljesen lineáris részküldetéseken keresztül érhettem csak célt. A történet előrehaladtával azonban, ha a vártnál lassabban is, de bekövetkezett az, amire már az elején vártam – de a csoda mégsem történt meg. A Párizs-Cannes között robogó vonatos küldetésnél ugyan eldönthettem, hogy a zakatoló kerekek felől, a vonat oldalán függeszkedve, vagy a kocsiban folyamatosan előrehaladva hajtsam-e végre küldetésemet, a lehetőségek azonban valahogy nem ragadtak magukkal és nem késztettek arra, hogy a pályát újrajátszva más módon oldjam meg a feladatot. A várt szabadságérzet helyett sokkal jobban örültem a lineáris útvonalon milliméterpontosan elhelyezett csapdáknak, a pontosan időzített őrjáratoknak, valamint a külső terek gyakoriságának. Mindez a teljesen új hangulatot kölcsönző képi világ mellett az elődben nyomokban sem található kihívásokat, és ebből következően a már bevált taktikáktól elrugaszkodott fortélyokat kívánt. A lassan csörgedező folyóba lépve már messziről hallható zajt keltünk, amit tovább

Megtaláltuk Marcellus Wallace bőröndjét!

belső terek, valamint a fény és árnyékhatások leképzésében is bőségesen talál legyőzőre. A játék legnagyobb csalódásai azonban mégsem ezek, hanem a Max Payne 2-ben és a Far Cryban alkalmazott, mára megszokottá és elvárttá vált fizikai motor hiánya okozta, amely éppen a Splinter Cellhez hasonló taktikai-akciójátékok esetében juthatna igazán fontos szerephez.

> **„Jelenleg a legjobb a maga kategóriájában – kíváncsiak vagyunk, a Thief 3 megszorítja-e…"**

növel a vízi növényzet megbolygatásakor felröppenő madársereg. A hatalmas parkokat pásztázó reflektorok fénynyalábja az eddig megszokottaktól eltérően már nem lebukási, hanem túlélési esélyeinket növeli, mivel az éj leple alatt strázsáló, éjjellátó szemüveget viselő őröket elvakítja a fény, így előttük nem buktat le a reflektor.

Ma még elég

A Pandora Tomorrow értékelésénél hatalmas gondban voltam. A játék küldetésorientált módja nagyszerűre, az előd által felállított nívónak megfelelőre sikeredett, és nem feledkezhetünk meg az újszerű, és zseniális többszereplős játéklehetőségekről sem, amely mérföldkő a multiplayer játékok történelmében. Mindezek árnyékában azonban ott van a szingli mód újításainak hiánya, és a mára már kicsit kopottasnak tűnő grafika. A Splinter Cell látványvilága tavaly még mindent lemosott a színről, ma azonban már a külső és

Túszdráma, várhatóan véres végkifejlettel

Zavart, hogy lopakodás közben nem boríthattam fel semmit, s hogy amikor körültekintés nélkül dőltem neki a terem közepén álló asztalnak, a rajta lévő váza rendületlenül pózolt tovább. Nem dőlt el, nem csapott zajt, ergo elvett valamit a játékélményből.

Mindezen morgásom ellenére azonban a játékot nyugodt szívvel ajánlhatom a műfaj kedvelőinek és azoknak, akik szeretik az okos többszereplős játékokat. A Pandora Tomorrow ma egyértelműen legjobb a műfajban, de a következő epizód megjelenésekor azonban ennyi biztosan nem lesz elég…

Sasa

grafika	23/25
zene	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

94%

\+
- Zseniális multi
- Magával ragadó hangulat
- Gyönyörű animációk

−
- A multi kivételével kevés újdonság

Splinter Cell	96%
Thief 2	91%
MGS2 Substance	77%

Minimum gépigény: P4 1 Ghz, 128 MB RAM, 128 MB VRAM, 2,5 GB HDD

Álmok álmodói, világraszóló kalandok

Syberia 2

:: fejlesztő microids :: kiadó microids :: web syberia2-game.com

A játékot a francia központú Microids kanadai stúdiója készítette Quebecben, a híres, belga származású képregényrajzoló művész Benoit Sokal aktív közreműködésével.

Valahol a jéghegyeken túl, ahol már a kurta farkú malacnak is túl hideg van a túráshoz, az örök tél birodalmában egy hölgy hős(nő)iesen mászik felfelé a meredek sziklafalon. Prémes szegélyű barna télikabát fedi hajlékony testét, szemét pedig sötét napszemüveg védi a végtelen hórétegről visszatükröződő napfény vakító sugaraitól. Lara Croft? Nem! Neeeem? Bizony nem Lara Croft, hanem Kate Walker! Az meg hogy lehet? – kérdezhetnénk. Amikor először láttuk, még elegáns, konszolidált, ballonkabátos ügyvédnőként lépkedett a francia Valedilene utcáin. Mit keresne pont ő a semmi közepén, kinn a fagyban, távol New Yorktól, az életétől? Talán éppen az életét...

> Elég bizarr ez a folyosó...

Kaland a célért, kaland a kalandért!

Aki végigjátszotta a Syberia 2002-ben megjelent első epizódját, saját tapasztalatból részletesebben is tudja a választ a bevezetőben feltett kérdésre. Először azokhoz szólok, akinek ez eddig kimaradt: nyomás bepótolni a hiányt, és játszani az első résszel! A többiek folytathatják az olvasást... Hol is hagytuk abba közel két éve? Kate élete fordulóponthoz érkezett, ő pedig a megfelelő pillanatban jól döntött. Nem gondolhatta meg kétszer, azonnal cselekednie kellett. A kalandért, a bizonytalanért végül feladta a biztos és sikeres életet, ami azonban valódi lényének sem sikere, sem élete nem volt igazán. Hogy megérte-e, az mindezidáig nem derült ki, mert az a befejezés nem zárt le, de nem is ígért semmit a világon.

Kate utazása a most megjelent folytatásban a legendás Syberia felé tovább folytatódik, Hans Voralberg, az őrületes (vagy őrült?) álmodozó, és Oscar, a mozdonyvezető robot (bocsánat: automata) társaságában, hogy felderítsék, valóban élnek-e még ott mamutok. Az előző részhez képesti nagy tartalmi különbséget tehát az jelenti, hogy míg annak cselekményében Kate a kalandot karrierista céljának hozamaként kóstolta meg, most már önként meríti nagy kanállal, magáért a kalandért. Aki pedig a bizonytalanba utazik, sőt a talán nem is létezőbe, végképp nem tudhatja, mi vár rá...

["Bárcsak minden kalandjáték-folytatás ilyen jól sikerülne...!"]

Az első benyomások

Első pillantásra azt mondtam gondolatban a Syberia 2-nek, amit rég nem látott barátnők dobnak oda egymásnak találkozáskor illedelmesen: naháát, te semmit nem

> Az Egy Gyűrűt már megtaláltuk a a ágán, már csak Frodóékat kéne előkeríteni

A DONOR
KÖNNYCSEPPEK ÉS OLAJCSEPPEK

Vigyázat, aki nem akar a történetből előre megismerni részleteket, csak akkor olvassa, ha már végigvitte a játékot!

Többen előrevetítették, hogy a játék vége katartikus élmény lesz, úgyhogy hogy felkészültem rá. Az előző rész záró képsorai után az elvárásaim megalapozottak is voltak, ám ehhez képest csalódtam. Úgy éreztem, hogy záró akkord nem volt elég ütős, messze állt a játék tetőpontjától. Volt egy sokkal drámaibb, kiemelkedőbb jelenet, ami mindenkit váratlanul érhetett: amikor Oscar az életét áldozta gazdájáért. Senki sem számított rá, hogy az egyik legkarakánabb, leginkább megszeretett szereplő fog távozni az élők sorából. Kate utolsó szavai Oscarhoz a következők: „Te mindig sokkal több maradsz nekem, mint egy egyszerű gép." Hans újjáéledése egybeesik Oscar temetési ceremóniájával. Oscar tisztában volt a sorsával. Ez a jelenet minden bizonnyal sokak emlékében élni fog még minden idők legdrámaibb játékpillanatai között. Talán ha időben és eseményben közelebb áll a végkifejlethez, az is hatásosabban sülhetett volna el általa.

Kate a Twin Peaksben

Cristopher Lloyd Szibériában

változtál...! Ugyanaz az install menü, ugyanaz a főmenü, ugyanaz a kezelőfelület a játékban, mintha a köztes idő el sem telt volna. Ám mielőtt még elhamarkodottan ítéltem volna, szembetűnt a grafika nagyobb részletessége. Dinamikus kaland révén, egyedül vonatunk belső tere maradt meg egy az egyben összevethető környezeti elemként, és ez előrevetítette az előzőnél előbb, gazdagabb látványvilágot. Felfedezőkedvem rögtön próbára tette a terep interaktivitását is, de az sajnos maradt a régiben: Kate továbbra is csak célirányosan aktivizálja és kommentálja környezetét.

A Syberia igencsak fanatikus rajongótáborral rendelkezik. A játék fórumaiban több ezer hozzászóláson át képesek vitázni olyan témákon, hogy például van-e rokoni kapcsolat Kate és Johnny Walker között...

Ha nem indul a vonat, a szívem majdnem megszakad...

A régi szereplők és a régi közlekedési forma együtt ismét régi problémákat vetnek fel. Így lehet, hogy a játék nyitányában rögtön – nem szokatlan módon – egy állomáson ragadunk vonatunkkal. A környező település neve Romansburg, ez az utolsó orosz város Syberia felé, ami erődként határolja el a civilizációt a soha véget nem érő tundra világától. Romansburg kitűnő példázata az előbb említett előbb környezetnek. Míg az első részben csak elvétve találtunk olyan embereket, akik nem képezték a történet szerves részét, itt az egész kisváros él. Az emberek teszik a dolgukat, a háttérben is látunk gyalogosokat elmenni, a poros padláson patkányok rohangálnak, az égen madarak repkednek.

A cselekmény a folytatásban is négy különálló szeletre osztható, ami négy helyszínhez kötődik, ám Romansburgon túl már nem lépünk többé civilizált földre. Kalandos utazásunk onnét már csak a havas vadonba, majd egy legendás youkol faluba visz, az utolsó helyszín ismerete pedig legyen a játékot végigvivő kalandorok jutalma (vagy azoké, akik óvatlanul elolvassák a poénokat lelövő boxot valahol itt az oldalon). A lakatlan területeken az élet képviseletét az állatok vették magukra: a kamera előtt elrepülő bagoly, az úton ugráló nyúl, vagy az erdőben kullogó farkas. A szibériai medve az előbbieknél kissé aktívabb szerepet kapott, de ezt úgyis mindenki idejében észreveszi majd.

Syberia 2, mint történet

Ahogy haladunk előre a történetben, úgy kerülünk egyre távolabb az emberek és az automaták világától. Az eddig ismert Syberia történet a saját világában robottá vált emberi nem (pl. a hotel portása, egyetemi dékánok) és az érző robot, Oscar sajátos szembenállását is ábrázolta, itt viszont többé-kevésbé elvarrták ezt a szálat. Beigérték ugyan, hogy mobiltelefonunkon nem lesz térerő a kietlen tájakon, de a kész játék ezt nem igazolta vissza, még a távoli jégbarlangokban is tökéletes a vétel (hozzáteszem, az aksi is dicséretesen jól bírja). A telekommunikáció tehát még összekapcsol a civilizációval akkor is, amikor már rég mesebeli tájakon járunk. Telefonkönyvükből kikerültek a feleslegessé vált bejegyzések, mint az ex-vőlegény és az ex-legjobb barátnő telefonszáma, és átadták a helyüket Oscarnak, akit ezentúl ilyen módon is elérhetünk.

New York-i főnökünk nem törődött bele Ms. Walker elvesztésébe, ezért magánnyomozót küldött utána. Újra és újra láthatjuk az átvezető animációkban, ahogy tartják egymással a kapcsolatot. Ez ügyes és látványos csavar a történetben, de valójában Kate korábbi elmaradozó személyiségfejlődésének olyasfajta pótlása, ami nem visz se előre, se hátra. Nagyon értékeltem az első részben, ahogy a telefonbeszélgetések során rajzolódott ki, miképp változik az egykori ügyvédnő lélekben igazi kalandorrá. Ez itt már nincs meg, mégsincs mit hiányolnom, mert azt hiszem, ezt igazán hitelesen tényleg csak helyettesíteni lehetett volna, fokozni nem igazán.

Romansburgban nyílik csak lehetőségünk arra, hogy hasznos kapcsolatokra tegyünk szert, itt azonban észrevehető némi előrehaladás az emberi interakciókban. A kezdetben mogorva és barátságtalan Emiliov ezredes pl. úgy vesz búcsút Katetől, mint „a ritka napsugártól". Kevés igazán intelligens emberi szereplő kap helyet a játékban. A youkul falu lakóival is igen nehezen értünk szót, visszatérő ellenlábasaink, Ivan és Igor pedig a rajzfilmek buta és gagyi gengsztereinek utánérzését keltik csupán. Romansburg után a legbeszámíthatóbb segítségünk az előző részből rövid vendégszerepre visszatérő részeges pilóta-asztronauta, Borisz lesz majd. Azért nem leszünk soha egyedül, syberiai tájakon ugyanis Youki hivatott helyettesíteni az ember legjobb barátját – ő a kutya és a fóka sajátos keveréke. Még a városból visszünk magunkkal további kalandjainkra, és jó pár feladatot az ő segítségével oldhatunk majd meg. Összességében tehát a Syberia 2 mesterien osztotta el a magány feloldását jelentő társakat és ellenségeket a cselekményben.

Hans Voralbergnek, a kaland valódi, mégis passzív főszereplőjének személyisége, elvileg nagyobb mélységeiben tárul elénk. Az előző részben őt hajszoltuk, mint legendát, most pedig vele üldözünk egy másik mitoszt. Sajnos mégsem kapunk róla igazán részletes jellemrajzot. Van a lényében valami természetes gyermekiség, ami szavak nélkül is teljessé teszi őt. Így Kate mellett a legkidolgozottabb és legkarakánabb szereplő még mindig Oscar marad. A hozott anyag tehát rendben van, de az új figurák valahogy nem sikerültek túl eredetire.

A helyi Gyurcsok kézrátétellel próbál gyógyítani

MAGYAROK SZIBÉRIÁBAN

Ha figyelmesek vagyunk, a játék elején felfedezhetjük hazai képviseletünket Syberiában. Emiliov ezredes boltjában ugyanis a cukortartó alján megtalálhatjuk nemzeti zászlónkat...

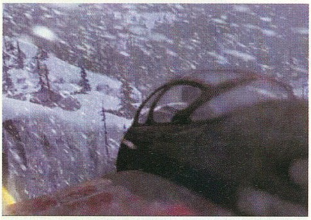
...nem sokkal később pedig az cukorkaautomatában talált pénzérmék között bukkanhatunk egy 50 forintos érmére!

Ez valami más

Még ha a második rész egyenes folytatása is az elsőnek, és valójában a kettő együtt értelmezhető egy történetnek, akkor is igen éles közöttük a határ. Az előző epizód emberi kapcsolatokban jelentkező és civilizá-

A youki a szőrmadarak távoli rokona lehet

Ő az, akivel nem szeretnénk többet találkozni...



Kate Walkerből Skywalker lett

ciós problémái után igazi mesevilágba kalauzol minket a történet. Ez talán kicsit hamis suttogást is csempész az önkeresés az első részben önmegvalósítás kérdései után hátrahagyott csendbe. Én személy szerint úgy élem meg, hogy a folytatással a Syberia túlnőtt azon, hogy általános érvényű üzenetet hordozzon. Az anyagias életnek való hátát fordítás ugyanis nem tesz senkit a Gyűrűk urává...

Van azonban így is néhány szimbolikusan igazán értékes pontja a történetnek, például amikor Hans álmában szerepelünk. Életének azon pontja teremtődik újjá örök álmában, amit legkevésbé tud feloldani. Ez a kis epizód az álom színeiben kalauzol vissza minket Valedilene jól ismert utcáira. Emellett a vallási bigottság és fanatizmus is megmutatja az arcát a kolostorban játszódó jelentekben, ami még ha rövid időre is, de felveti az élet-halál felett döntő ember visszatérő dilemmáját.

Syberia 2, mint játék

Játék szempontjából vizsgálódva a spirituális utazás helyett kapott mesebeli út nem von le a Syberia 2 értékéből, csak más atmoszférát teremt. A youkol falu sajátos világa a tükrös falu jégbarlangjaival, mamutcsont-díszítésű hídjaival ugyanúgy megadja a hangulati pluszt, mint eddig bármi, csak persze másképp. Ha túllátunk a veszteségeken, és nem ismétlést akarunk mindenáron, a Syberia 2-vel ugyanolyan jól fogunk szórakozni, mint elődjével.

Hoppá, a Fehér Fa Minas Tirith-ből!

A kezelés, ahogy már említettem ugyanolyan, mint eddig volt: a képernyő aktív pontjain tárgyakat vehetünk fel vagy használhatunk. Nem kell pixelvadászatra számítani, párját ritkító kivétellel ugyanis minden hamar észrevehető. A tárgyakat még most sem használhatjuk egymáson, viszont lesz rá példa, hogy két dolog automatikusan kombinálódik az inventorynkban. Van olyan tárgy, amit többször is használhatunk, ezért nem árt utánanézni, hogy nem vihető el valami esetleg másodszor is.

Az egyszerű tárgymanipuláción kívül az előző résznél több összetett feladat vár ránk. Személyes kedvencem az volt, amikor egy lemminggel kellett gyümölcsöt kihozatni egy labirintusból. A legtöbb ilyen jellegű feladat kézenfekvő, és ha másként nem is, kis próbálgatással hamar megoldható egy képernyőn belül, ha már minden szükséges tárgy nálunk van. Ha mégsem akar összejönni valami, érdemes még egyszer körülnézni a korábbi helyeken, mert a környezet szinte minden esetben nyújt segítséget.

A beszélgetős részeknél, Romansburgban érdemes többször is elmenni információszerző körútra ismerőseinkhez, mert ahogy új dolgokat látunk-hallunk, nő a beszédtémák száma is. Előnyös újítás, hogy a már túltárgyalt dolgok egyszerűen lekerülnek a napirendről, és nem szerepelnek többé a listában.

Érdekességként megjegyezem, hogy most sem a vonat lesz az egyetlen jármű a játékban, amin közlekedhetünk. Az aralbadi léghajót tengeri mamuthajó, illetve youki meghajtású, sínen futó járgány jöveti.

Fűszerek

A grafika méltatásához kevés szó – és ezzel mindent elmondtam. A „tökéletessel" vagy a „gyönyörűvel" csak kritizálnám, ez mindenkinek magának kell látnia mozgásban. A zenék és a hangok is kifogástalanok. Nem a legkiemelkedőbb soundtrack, de néhol igencsak felhívja magára a figyelmet a fülbemászó dallam, ami mindig a helyzethez simul. A szinkronhangok pedig továbbra is élővé varázsolnak minden karaktert (bár az akcentusok néha kicsit furcsák). De merjek itt bármit kifogásolni, amikor a világtól elszigetelt eszkimóféle népek ilyen jól értik az angolt, és a lecsúszott orosz kocsmatöltelék is legalább középfokú szókinccsel rendelkezik belőle...?

A legerősebb pontot a fordulatosságot szolgáló átvezető videók adják. Néhol izgalmasak, látványosak, máshol szívmelengetők, de minden helyzetben a legjobbkor jönnek, és a legjobbat nyújtják.

Fekete pontot a játék hossza kapna csak, de az is csak helyzetfelmérés nélkül. Ha képzeletben megtoldom a játékot néhány plusz csavarral, már öncélúan nyújtottnak és erőltetettnek tűnik. A történet így kerek, a fordulatok száma pont így optimális. Fogadjuk el, hogy ez most „csak" eddig tartott.

KÉT JÁTÉK TÁVLATÁBÓL, AVAGY MERRE TOVÁBB KATE WALKER?

Vigyázat, aki nem akar a történetből előre megismerni részleteket, csak akkor olvassa, ha már végigvitte a játékot!

Valaki mást segített az álma megvalósításában, hátha általa megtalálja a sajátját. Hogy megtalálta-e Kate Walker az álmát, az életét a Syberia felé vezető úton, most sem tudtuk meg igazán. A happy end csak Hans Voralberg számára érvényes, de az, hogy Kate-tel mi lesz ezután, hova tér haza, ha egyszer hazatér, már egy másik történet. Azt, hogy ezt egy új játék fogja-e elmesélni, vagy a játékos fantáziájára van-e bízva, szintén nem tudjuk.

Örülök, hogy a legvégén a Syberia mégsem csapott át tündérmesébe, továbbra sem ígér boldog életet a haláláig senkinek, nem varrja el a szálakat. Nem hagyott egyedül a képzelőerőnkkel a történet közepén, mint legutóbb, és talán éppen ezért sem követelünk azonnal folytatást, de a készítők nem tartják elképzelhetetlennek, hogy Kate Walker még legalább egy újabb kaland erejéig visszaköszönjön – esetleg teljesen más témájú játékban. Kate egy kalandjátékos weboldalnak adott virtuális interjújában „személyesen" fejtette ki, hogy az egykori New York-i ügyvédnő nem létezik többé, de a kalandvágy nem veszett ki új énjéből az utazás után sem, úgyhogy nagyon is elképzelhető, hogy hallunk még róla.

Syberia 2, mint tartalom és forma

Összességében tekintve az egész darabra azt mondanám, hogy olyan élvezetes, mint elődje volt. Dinamikus, pergős, visz magával, miközben játsszuk fel sem tűnik, hogy hiányozna valami. Jól összerakott kalandjáték, jó ötletekkel, csodás helyszínekkel, némi helyzetkomikummal, lélegzetelállító képi világgal, ami egészen új szint visz saját történelmébe is. Ha az a kérdés, hogy sikerült-e a fejlesztő fiúknak-lányoknak másodszor is, a válasz az, hogy igen. Ugyanolyan jó, mint az első rész volt, akkor is, ha másképp éri el ezt, mint az előd. Ugyanaz, de mégis más, egyenes folytatás, mégis új kezdet. Nem lesz ugyan az év játéka, de életelixír a kalandjátékoknak, és minden folytatás becsületének megmentője egyben.

Ulukai

grafika	24/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

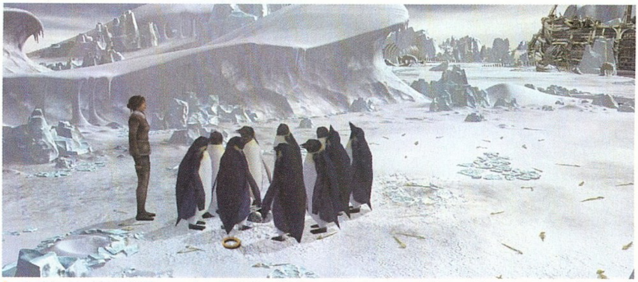
90%

\+ - Fordulatos történet
- Gyönyörű grafika
- Nagyon jó átvezető képsoro[k]

− - Rövid
- Az előzménynél szegényese[bb] karakterrajz

Minimum gépigény: P2 350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB VRAM, 400 MB HDD

Runaway 87%
Syberia 90%
Longest Journey 89%



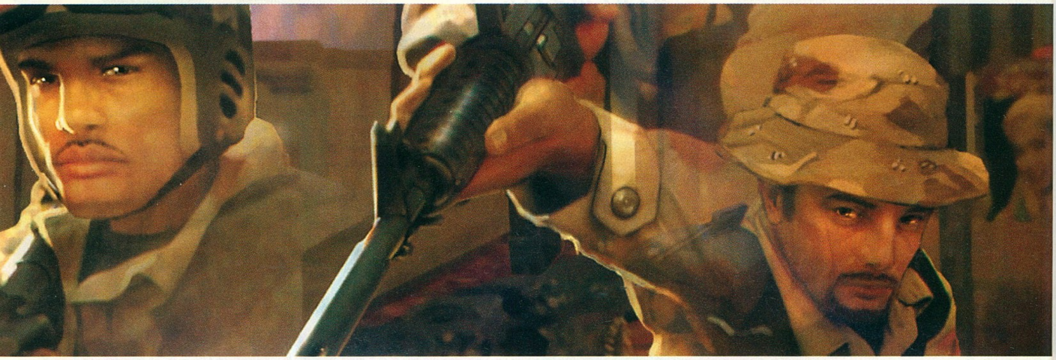
Kate beugrott a helyi Linux-rajongói klubba (ebben a hidegben a szokásosnál is jobban fagy a Windows)

3 TELJES JÁTÉK+9CD
PC GURU
ára: 2496 Ft
szórakoztató informatikai magazin 2004.március
JÁTÉKKOLLEKCIÓ
PC GURU 2003/03+3CD
INCOMING FORCES
KÁPRÁZATOSAKCIÓJÁTÉK
Már kapható az újságárusoknál!
PC GURU 2003/06+3CD
ARCHANGEL
CSAK 2496 FT!
MERÜLJ EL A FANTÁZIA BIRODALMÁBAN
PC GURU 2003/02+3CD
INDUSTRY GIANT
A VILÁG LEGSIKERESEBB ÜZLETI SZIMULÁTORA
9 771217 638560 04001
INCOMING FORCES
ARCHANGEL
INDUSTRY GIANT
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
PC GURU játékkollekció március
3 TELJES JÁTÉK 9 CD · INCOMING FORCES · ARCHANGEL · INDUSTRY GIANT

...és mégis mozog a Quake engine!

Counter-Strike: Condition Zero

:: fejlesztő valve / turtle rock / ritual :: kiadó vivendi :: web www.cs-conditionzero.com



Három hosszú évet vártak a Counter-Strike rajongók ezért a játékért! Eközben a CS köré, mellé hatalmas rajongótábor gyűlt össze; esténként majd százezer játékosra találhatunk egyidejűleg a szervereken (összehasonlításként: a jelenlegi második legnépszerűbb online akciójáték, a Call of Duty még 20 ezer embert se tud egyszerre a gép elé ültetni), évente több hatalmas, jelentős pénznyereményekkel kecsegtető világversenyt rendeznek. Ez a CS most kizárólag online. Vajon meg tud felelni ennyi ember és az eddig távol maradók, vagy internet-eléréssel nem rendelkezők elvárásainak a sokszor összedobottnak titulált Valve – Ritual – Turtle Rock hibridjáték?

Egy kis történelem, avagy mit kavart a Valve

2001 áprilisában kezdtek el terjedni a pletykák, hogy a Rogue Software (Alice) dolgozik a Counter-Strike második részén. A hírek alapján elég furcsa ötleteket akartak belevinni a játékba, többek közt nyílpuskát, gránátvetőt, aknákat, és kamikaze katonáknak szánt robbanó övet. A fórumokon a játékosok azonnal lázongani kezdtek, így a Valve elvette a játék fejlesztésének jogát a cégtől.

Másodiknak a két Half-Life kiegészítőt és a PS2 verziót legyártó Gearbox Software kapta meg a lehetőséget a netmentes Counter-Strike megvalósítására. Randy Pitchford és csapata a nulláról indulva kezdett, ezúttal a Tony Hawk's Pro Skater játékok feladataihoz hasonló rendszerrel próbálkoztak: a pályákon való ügyködésünk sikere szerint kaptunk pontokat, melyeket újabb fegyverekre vagy a csapattársak képzésére költhettünk volna. Az ő koncepciójukban már a mezei játékos számára is kellemesebb újdonságok szerepeltek – például újabb gépfegyverek –, ám ezek idővel megtalálták az útjukat az ingyenes netes Counter-Strike újabb változataiba is.

A Counter-Strike 2-ből ezután Condition Zero lett, amit a Valve a Counter-Strike kizárólagosan egyjátékos változatának szánt. A Gearbox munkája nem jött be a Half-Life atyjainak, így megint váltás következett. 2002 júniusában a Ritual folytathatta a fejlesztést: ők egyszerű, lineáris single player kampányt alkottak. Egy év fejlesztés után kritikusok egybehangzó véleménye alapján a Valve ismét úgy döntött: ezt így nem adhatják ki.

Ekkor érkezett el az ex-Westwood tagokat tömörítő Turtle Rock Studios ideje. Ők korábban a netes CS-be fejlesztették a botokat, de ezeket a bétateszt folyamán olyan jónak találták a játékosok, hogy inkább új játékot építettek köréjük. Ez lett végül a Condition Zero.

A CD-k titkai

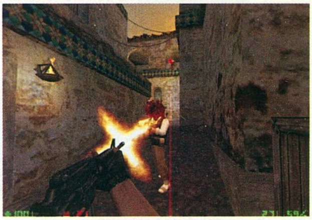
A végleges játék két CD-n érkezik, valamint adnak mellé egy harmadik korongot a már ismert és klasszikussá vált Half-Life 2-es videókkal. A teljes installáció után három ikont kapunk az asztalra, ebből kettő utal a Condition Zeróra. Az elsőt Deleted Scenesnek (törölt jelenetek) nevezték el, ez amolyan helyfoglalóként került a CD-re, egyenesen a Valve lomtárából. A furcsa (és a korábbi fejlesztőgárda számára kissé megalázó) név a Ritual játékának nagyjából 60 %-át takarja, a húsz pályából tizenkettőt tartottak alkalmasnak a Valve-nál a mai piacra.

A beállításokkal nem lehet sokat variálni, a billentyűzetkiosztáson és a hangerőn kívül szinte semmi sem változtatható meg. Azért egy-két grafikai beállítást elvárna az ember, de azt tudjuk, hogy a Quake motor nem a skálázhatóságáról volt híres. Mielőtt belevágnánk a játékba, kérhetünk egy kis antiterrorista felkészítést. Itt vagy tizenöt klónozott, professzorgúnyában lévő szemüveges pasas mutatja meg nekünk, hogyan tudunk lépni, ugrani, guggolni, lőni, és használni az egyéb tárgyakat. (Nem irigylem a társunkat, akin a füstgránátot próbálhatjuk ki, kellemetlen lehet egy ketrecben állni, és erre várni egész nap...) A másik nevetséges rész a száloptikás kamera kipróbálása: a meglesett ajtó mögött igazi terroristák járőröznek a kiképző bázis raktárában. Az egész borzasztóan illúzióromboló, semmi köze az igazi kiképzéshez, a fejlesztők, úgy látszik, még csak nem is hallottak az America's Army hasonló részéről.

Na ilyet a Duke Nukem 3D óta nem láttunk...

Ha ezen túlestünk, belevághatunk a játékba. A New game gomb után három nehézségi szint közül kell választani, én a kezdőknek is a középsőt ajánlanám, de igazából az se jelent kihívást – ahogy a legnehezebb se. Az ellenfelek azon is csak egy-két hihetetlen, de mindig bekövetkező fejlövéssel tudnak kárt tenni bennünk.

A játék kezdete eléggé kiábrándító: a Half-Life-ból ismert vonatozással, vagy egy német illetve orosz, Sean Conneryre emlékeztető eligazító tiszt beszédével



A Text Ura: a Pixelek Szövetsége.

Aha, szóval arrafelé van Mekka!

PÁLYATÍPUSOK

De: a legelterjedtebb játékmód a CS szervereken. A terroristáknak két hely közül az egyiken kell élesíteni egy C4-es robbanószert. Ez általában 35-45 másodperc után robban, tehát ennyi ideje van a CT (terroristaelhárító) csapatnak a bomba megtalálására és hatástalanítására.

Cs: a CS története ezekkel a pályákkal kezdődött: klasszikus túszos küldetés. A terroristák négy, vagy több túsz közelében kezdenek, ellenfeleik feladata pedig azok kiszöktetése saját kezdőhelyük irányába.

As: Ez a mód kemény vadászat a VIP célszemély után. A CT-k feladata kikísérni az USP pisztollyal és vastag kevlármellényel felszerelt fontos személyiséget biztonságos helyre, természetesen a terroristák kereszttüzén át.

Es: ezek a pályák már szinte teljesen kihaltak a szerverekről, a terroristaelhárítók feladata itt a gonosz fél kijutásának megakadályozása.

kezdünk szinte minden küldetést. Az elsőben például egy repülőn szállítják a csapatunkat, amikor azt találat éri (lásd az Opposing Force című Half-Life kiegészítőt), és máris egy arab városka közepén találjuk magunkat, ahogy azt kell: felfegyverkezve, teljes életerővel és... egyedül. Eredeti, nem?

Ott vagyunk tehát a semmi közepén, el kellene indulni. Ekkor jön a légi csapás, a háttérben látható két toronynak annyi. Ahogy a játék változatosságának is, mivel ezeket a „poénokat" kinosan sokszor sütik el a küldetések alatt. Ennek ellenére a pályák felépítése nagyon jó, talán ez a legnagyobb erőssége a játéknak. Itt látszik, hogy kitett magáért a fejlesztőcsapat, garantálható hogy nem fogunk elaludni a terepen. Az egyik korai küldetés feladata szerint például az orosz Specnaz alakulattal kell leellenőriznünk egy hegyvidéki rakétasilót. Amikor odaérünk, több furcsa dolog fogad minket; a személyzet eltűnt, a bázis pedig tartalék energiaellátásra van állítva. Minket leküldenek a kapcsolókhoz, hogy gyújtsunk fényt. A lépcsők előtt már látunk pár vértócsát és elejtett fegyvereket, ráadásul kinyílik a rakétakilövő teteje is. Éppen hogy visszakapcsoljuk az áramot, máris jön a vezetőnk rádióüzenete, fegyverropogással a háttérben. A helyzet rosszabb, mint amire számítottunk, nem egy, hanem két terrorista csoport is a helyszínen van, az egyik el akarja lopni, a másik pedig ki akarja lőni a rakétát. Nekünk csak egy lehetőségünk maradt, meg kell semmisíteni azt. Irány a vezérlőterem!

Az ellenfeleink a Half-Life katonáinak '99-ben még igencsak jónak tartott mesterséges intelligenciáját örökölték, de ma már ezzel nem mennek sokra a hús-vér játékossal szemben. A legtöbb esetben csak szaladnak felénk, de eközben lőni nem képesek, így egy tárral ki lehet végezni az épp pozíciót váltó csoportot a termekben. Ők velünk ellentétben egy-két felsőtest- vagy fejlövéstől elfekszenek, néha tizedmásodpercek alatt, mindenféle animáció nélkül. A terroristák kinézetre elég változatosak, de ha jobban megnézzük, látható, hogy csupán öt-hat modellt öltöztettek át minden esetben az adott pályára illő textúra-ruhába, de azért ez a CS-ben választható négyhez képest még mindig előrelépésnek számít. Az említett gyors halálok mellett vannak szépen megrendezett, scriptelt elhalálozások is:

Luc Besson pályája: a Nagy kékség

általában az ajtók, ablakok mellett álló ellenfeleink teste szaggatja ki pillanatok alatt a továbbjutáshoz szükséges utat számunkra. A lépcsőkről és a fákról is szépen potyognak a terroristák a pokol felé vezető úton, de itt rongybaba-fizikáról nem beszélhetünk, ugyanis ezek mind előre letárolt animációk.

A fegyverek modelljei szinte kivétel nélkül mind megújultak, bár általában csak az alapmodellek felújított, nagyobb poligonszámú változatait kapjuk. Az MP5-re és az egyik shotgunra elemlámpát is szereltek, amit – a CS-vel ellentétben – itt csak ezekkel a fegyverekkel használhatunk... azaz használhatnánk, ha kellene, de sötét részekre ne nagyon számítsunk a játék folyamán.

Egyes küldetésekben lehetőségünk nyílik speciális tárgyak használatára, de csak a kijelölt – kb. két lépés nagyságú – zónákban. Nincs sok szerepük a játék során, de dobnak picit a hangulaton. Nem lett volna rossz, ha ezeket több helyen is be lehetett volna vetni, de ezt a technológia úgy látszik nem tette lehetővé.

Több misszió végén szembekerülünk egy-egy főellenféllel (vagy épp alákerülünk neki), akik vagy helikopter, vagy egy jól belőtt, sokat bíró ellenfél képében testesülnek meg. Mint minden mást, őket is ki lehet játszani jó pozícióból: egyszerűen eléjük guggolunk, és a fejükbe eresztjük az M60-as féltárnyi lőszerét... A megsemmisítésük mellett általában még egy bombát is hatástalanítani kell, esetleg túszokat menteni, de ez sincs túlságosan megbonyolítva a CS-hez képest.

Még egy terrorista, és Counter-sztrájkba lépek!

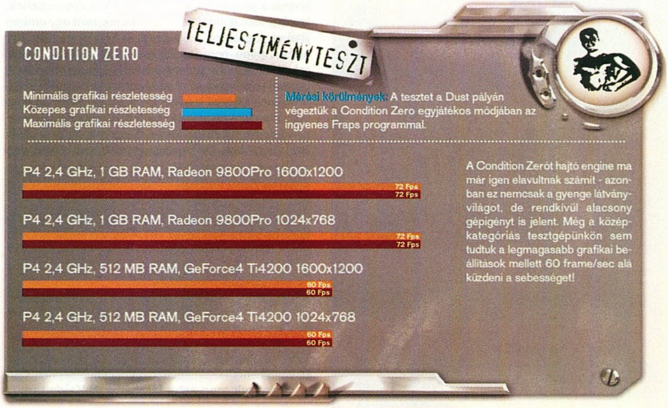
Condition Zero – Tour of Duty

Lépjünk tovább, a második ikonunk mögé. Ez a Condition Zero, amit a Valve még három év után is érdemesnek tartott elénk tárni. A menürendszer az előbb megismert Valve-GUI 2-re épül, a háttér színétől eltekintve ugyanaz, mint a „kukás"-nak csúfolt Deleted Scenes résznél, a mögötte lapuló játék viszont egészen más!

Négy nehézségi szint között találhatjuk meg az egyéni tudásunknak legmegfelelőbbet, érdemes az egyik könnyebben kezdeni, így fokozatosan nehezednek majd a feladatok. Ezek a CS jelenleg ismert küldetései köré épülnek, sok-sok minifeladatot kell majd teljesítenünk a továbbjutáshoz. A pályák többségét már ismerhetik a régebbi játékosok, de, hogy ne legyen unalmas, a Counter-Strike Xbox-változatában bemutatkozott textúrákat és kisebb felépítésbeli változtatásokat itt is alkalmazták. Az új helyszínek meglepően jók lettek, de sajnos csak négy darabbal gazdagodunk, ami nagyon szegényesnek tűnik (szemben mondjuk az Unreal Tournament 2004 több mint száz friss, felújított vagy teljesen új pályájával).

A pályák hármas csoportokba vannak rendezve, amint teljesítettük mindegyik feladatait továbbléphetünk a következőkre. A játék indítása előtt választhatunk csapattársakat is az épp rendelkezésünkre álló pontokból. Minden pálya teljesítése után újabb pont a jutalmunk. A botok öt kategóriában állnak a rendelkezésünkre, de csak szépen sorban lesz lehetőségünk magunk mellé állítani őket. Az elején több, de butább társunk lesz, míg

„Aki nem ismeri a CS-t, annak a Condition Zero elsőrangú játék – de él egyáltalán ilyen ember?"



Ahogy a helyieket elnézzük, az ott a háttérben minden bizonnyal a Terror Háza

a vége felé kevesebb, de sokkal tapasztaltabb katona jön velünk a bevetésekre.

Az egyes térképek miniküldetései eléggé egy kaptafára készültek, de azért kellően különbözőek ahhoz, hogy bőven maradjon kihívás egészen a játék végéig; például amikor egy adott – előrébb haladva egyre gyengébb és kezelhetetlenebb – fegyverrel kell megadott számú ellenfelet megölni, vagy időre teljesíteni egy küldetést. Számomra a CS_* pályákon általános „vigyél ki négy túszt" feladat volt a legidegesítőbb, mivel a botok előszeretettel lövik halomra egymást, mielőtt mi kiérhetnénk a szerencsétlenekkel...

Minden nehézségi széria teljesítése után egy-egy medált kapunk a világ megmentése érdekében tett szolgálatainkért, majd indul is a kis animáció a játék 25 fejlesztőcégének felsorolásával. Ha ezt már négyszer láttuk, elmondhatjuk, hogy teljesen kiveséztük a játékot.

Ha ezzel megvagyunk, indíthatunk játékokat az alap CS pályákkal 43-ra kiegészült listából válogatva. A botok mindegyiken kiigazodnak, és úgy játszanak, mint a Tour of Duty kampányban. Itt már kedvünkre variálhatjuk a játék és a botok beállításait is, letilthatjuk a fegyvereiket vagy azt a fránya pajzsot.

Az AI

A Condition Zeróban lévő gépi ellenfelek és csapattársak kétségtelenül a legintelligensebbek közé tartoznak az FPS játékok körében. A mozgáskultúrájuk emberi, felugranak dobozokra, párkányokra, vagy ha épp azt kívánja a pillanat, elbújnak egy sarokba. Nem csalnak, tényleg csak annyit látnak és hallanak, mint egy emberi játékos. Ugyanúgy mögéjük lehet lopakodni, mint egy ember mögé, nem fognak a hatodik érzéküktől vezérelve váratlanul megfordulni és letámadni minket. A társaink odafigyelnek a rádióparancsainkra, és megpróbálnak segíteni minket. Most jön az, ami még nem volt: a társaink beszélnek! És itt nem a húsz alap rádióparancs használatáról van szó, azt már tudta a többi bot is korábban. Ők tényleg megszólalnak, a játék alatt folyamatosan tájékoztatnak arról, hogy mit vagy kit látnak, hallanak, valamint bekerült egy-két furcsább felkiáltás is (pl.: „megvagy!") a körök végére. Mindezt több száz felvett mondatból állítják össze. Mind más hangszínnel szólalnak meg, így lehet, hogy egy-két bot a szívünkhöz fog nőni a játék végére, nekem a négyes színtű Bullpop Jake volt a kedvencem.

DELETED SCENES
SPECIÁLIS FELSZERELÉSEK

Száloptikás kamera: kisebb réseken, nyílásokon, dobozok felett és egy-két sarkon tudunk kikukucskálni vele, másodlagos funkciójával rá is közelíthetünk a látottakra.

Lángvágó: Az utunkba kerülő különböző lakatokat és zárakat szedhetjük szét pár pillanat alatt a szerkezettel

Rádióvezérlésű bomba: megjelölt helyekre telepíthető, majd biztonságos helyről a detonátorral hozható működésbe.

Rádió: Pár alkalommal helyzetjelentésre vagy az erősítés hívására használhatjuk.

Speciális fényképezőgép: pillanatfelvételeket készíthetünk a célobjektumokról, amelyeket azonnal elküld a társainknak a beépített adóvevőn keresztül.

Sorozzuk meg azt a fát, hátha Al-Kaida tag...

Lőjük le őt is, mielőtt kérdezősködni kezd...

Négy fő tulajdonság alapján alakul ki egy emberünk egyénisége, ezek a következők: Tudás – az alapok (célzás, mozgás stb.) elsajátításában szerzett tapasztalat. Csapatszellem – minél nagyobb ez az érték, annál jobban fog a bot engedelmeskedni a parancsainknak és segíteni minket. Bátorság – a bátrabb botok gyakrabban bocsátkoznak egyedül is tűzharcba. Kedvenc fegyver – amikor tehetik, ezt veszik meg. Ezekkel együtt a BotProfile.db nevű, könnyen szerkeszthető fájlban összesen tíz tulajdonságukat állítgathatjuk, a legtöbbet 0-tól 100-ig, ezzel minden igényünknek megfelelő botcsapat elkészíthető.

A botok taktikai képességeiket bemutatandó, különböző trükköket is bevetnek majd, mindig másfelé mennek, más pozíciókban védekeznek, átlövik a falakat, lesipuskás szerepkört vesznek fel – rengeteg mindent tanítottak meg nekik. Ezek a tulajdonságok megunhatatlan, mindig más helyzeteket hozó játékot eredményeznek, ami meghozhatja az ember kedvét az internetes játékhoz is. Tökéletes bevezetés a játék megtanulásához!

Vannak hiányosságai is az AI-nak: a botok a rohampajzzsal nem nagyon tudnak mit kezdeni, csak bambán néznek rá, és amikor lehet, elkezdenek lőni – de addigra már rég oldalba kapták őket. A másik probléma, hogy a földön levő dolgokat a C4 kivételével nem veszik fel; nem egy kört buktam amiatt, hogy a bomba mellett heverő hatástalanító készletre rá se hederítve kezdett a szerkezet semlegesítésébe a bot – már túl későn... Mindent összevetve az AI a játék fénypontja, ilyen megoldásokat még nem nagyon láthattunk korábban, ezzel tényleg nagyot alkotott a Turtle Rock. Azonban ez – a legnagyobb sajnálatomra – nem elég a teljes körű sikerhez.

A Steam

Ez az első hivatalos megjelenése a Valve Steam nevű tartalomszolgáltatásának, úgyhogy érdemes beletekinteni ebbe is csöppet. Ezt a rendszert hosszú hónapokig tartó bétatesztelés után tavaly szeptemberben vezették be, a Counter-Strike 1.6 megjelenésével. A Steam az egyetlen és kizárólagos módja a Valve-játékok frissítésének, valamint az online és helyi hálózati játéknak.

A Steam különálló programként fog pár megabyte helyet foglalni gépünkön. Általában rövid (néha pedig iszonyatosan hosszú) frissítéssel kezd, majd létre kell hoznunk saját Steam hozzáférésünket: a későbbiekben ehhez csatolhatjuk hozzá Valve-játékainkat. Ezt az adott játék CD kulcsának megadásával, vagy a Steamen történő netes vásárlással és letöltéssel tehetjük meg. A játékok mellett helyet kapott itt egy hasznos kis program is, ami a Friends névre hallgat. Ez egy ICQ-szerű azonnali üzenetküldő szolgáltatás, amivel azt is láthatjuk, hogy barátaink éppen hol játszanak a világhálón, majd egy kattintással csatlakozhatunk hozzájuk. A birtokunkban levő programok frissítése automatikusan történik, a Valve általában szerdánként tölti fel a legújabb patch-eket a rendszerre. Nincs több hajkurászás az új exe fájlok után, mindössze egy kattintás és már frissül is a játék!

Kirobbanó sikert arattunk

A már meglévő játékainkat a rendszer átkonvertálja egy speciális cache fájlba, ami a könnyű frissítést teszi lehetővé. Ha nem az otthoni gépünkről akarunk játszani, akkor is elég belépni a Steam rendszerébe és bemásolni vagy letölteni a legújabb cache fájlt az adott gépre. Mindezek tetejébe a rengeteg netes szerver között a beépített keresővel gyorsan találhatunk megfelelő sebességű játszóteret magunknak.

AZ ÚJ PÁLYÁK

Detides: Ez a térkép biztosan hamar be fogja lopni magát a gyakorló CS-játékosok szívébe, hiszen a Cobble és a Dust pályák készítője, Dave Johnston kreálta, kinézetre inkább az előbbire hasonlít. A játék egyik legkisebb pályája, ennek köszönhetően a legpörgősebb is.

Detadium: A nevéből is ki lehet találni, egy stadionban készül merényletre a terrorista csoport, célpontjuk a meccs szünetében sok nézőt vonzó büfék egyike.

Defastline: Egy ázsiai nemzetközi békekonferencia előtti délelőttön a helyi terroristák bombatámadást próbálnak megkísérelni a tokiói metróban pánikkeltés céljából...

Csdowned: A helyszín Puerto Iguazu Argentínában. A hegyekben a terroristák csoportja lelőtte a helyi rendfenntartók egyik helikopterét, majd túszul ejtette a pilótákat.

Condition Zero a neten

A Condition Zero a legfrissebb Counter-Strike-tól jelenleg csak pár apró, játékmenetet komolyabban nem befolyásoló dologban tér el. Játszhatunk viszont az új pályákon, ami négy év sárga dustozás után nagy felüdülés jelent... Emellett bevonhatjuk a botokat is a játékba, így akár ember kontra gép meccs is létrejöhet.

A játék látványvilágát megjelenítő Half-Life motorral már mindenki találkozott annak több mint öt éves pályafutása során. A Condition Zero egyik összetevője sem mutat fel sok újdonságot e téren, mindössze pár új robbanással és tűzeffekttel lett gazdagabb. A Deleted Scenes részt főleg ez az elavult technika vetette vissza a középkategóriába...

A botos részben ez annyira nem gond, hiszen a CS-t ültették át szinte egy az egyben az egyjátékos környezetbe. Így nem tűnik annyira csúnyának, legalábbis CS-s szemmel nézve nem, de aki egy hét Far Cry után betölti, nagyot fog csalódni. Ne feledjük azonban, hogy a CS-t ez a motor tette híressé – az egyszerűségével és alacsony gépigényével. Sajnos a több belepumpált effekt miatt mára sokat lassult, néhol egész jó gépeken is képes a szaggatásra.

Összegzés

A játék távolról nézve olyan lett, amilyennek ígérték, vagyis megkapjuk a CS élményét egyjátékos módban is. Az egészre rányomja a bélyegét a sokáig elhúzódott fejlesztés: a Deleted Scenest nagyobbfajta modként, esetleg kiegészítőként tudtam volna elképzelni, úgy három évvel ezelőtt. A Tour of Duty pedig jöhetett volna CS 1.7 néven is, ingyen. Ehelyett teljes árú, a mai játékokkal szemben versenyképtelen produktumot kaptunk, ami csak pár rajongónak és a CS iránt érdeklődő, de a netes játéktól tartó embernek fog tetszeni. Ide kevés a hatalmas CS-hangulat, vagy a botok remek teljesítménye. Talán majd a nyárra várható, Half-Life 2 mellé portolt Counter-Strike 2 megmenti a mundér becsületét...

FlekO + Prince Tybalt
www.counter-strike.hu

grafika	10/25
zene	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15

65%

összhatás 3/5

+
- Remek AI
- Jól felépített pályák
- CS-élmény single playerben

–
- Meghökkentően elavult grafika
- Szégyenletesen kevés újdonság az ingyenes CS-hez képest

Battlefield Vietnam 87%
Counter-Strike 91%
Day of Defeat 80%

Minimum gépigény: P3 500Mhz, 96 MB RAM, 16 MB VRAM, 500 MB HDD

Halo, itt vagyok!

Breed

:: fejlesztő brat designs :: kiadó CDV :: web www.breedgame.de

A Brat Designs mindössze kilenc főt számláló angol fejlesztőcsapat, 2000-ben alakult. A Breed az első játékuk, de már bejelentették két új programjukat, a Solart, és a Toon Armyt. Minden játékukat a saját fejlesztésű Mercury engine hajtja.

Amikor a Microsoft ügyes csellel megvette saját gyermekének a Halót, az általános tiltakozás egyértelművé tette, hogy ingyen babér teremhet annak, aki betölti a játék helyén keletkezett PC-s űrt. Az első és egyetlen jelentkező a Brat Designs Breed című játéka volt, amely azonban végül ördögi körbe keveredett, és senki sem csapott a feature-lista üres soraitól megrészegedett fejlesztők kezére. A megjelenési dátum állandó csúsztatásának a vége az lett, hogy fordult a kocka, a PC-n is nagy sikert arató Halo lett a mérce. Vajon kell-e új beosztást készíteni?

Természetesen igazságtalan lenne lépten-nyomon a Halóhoz hasonlítani a játékot, így érdemes olyan nézőpontból figyelni, melyből szemlélve nem ormótlankodik a szemünk elé a nagy konkurens. Kár, hogy miután ezt megtettük, az intro irtózatos fülessel adja tudomásunkra, hogy nem csak a játékmenethez lehet máshonnan is ihletet meríteni, mint saját kútfőnkből: a Starship Troopers-párhuzam csak annak nem jut eszébe, aki még nem látta a filmet. A propaganda-jelszavakkal átszőtt reklámspoton kívül azonban csak a játék utolsó pályáján tűnnek fel az ismerős elemek plakátok formájában, így tulajdonképpen meg lehet feledkezni a csúnya koppintásról. Hogy miért kezdem mégis ezzel a bemutatót? Szerintem megdöbbentő, hogy a játékok világában, ahol még mindig rengeteg lehetőség van az innovációra, nagy volumenű projektek láthatnak napvilágot ilyen alapokon.

A fiúk a mélyűrben dolgoznak

A történet szerint 2610-et írunk, az emberiség él és virul, se meteorit, se a felelőtlen környezetszennyezés, de még a sokszor megjósolt X-bolygó sem tudta útját állni a fejlődésnek. Fajunk kinőtte az otthonát, ezért intersztelláris űrhajókkal igyekszik bővíteni életterét. A misszió azonban nem zajlik zökkenőmentesen, idegen létforma képviselőibe botlanak a hős pionírok, és az egyetlen túlélő csatahajó arra kénytelen hazatérni, hogy a Breed névre keresztelt faj már a kamrát fosztogatja. Hogy az otthon maradtak meteornak, ne adj' Isten meteorológiai ballonnak vélték-e a Breed hajóit, esetleg a hosszú űrutazás fáradalmaitól eltorzult külsejű társaikat látták-e a megszállókban, már sohasem fog kiderülni, viszont ránk marad a feladat, hogy megtisztítsuk bolygónkat a gonosztól. Az otthoniak segélykérésére igyekvő hajó – fedélzetén genetikai úton kitenyésztett szuperkatonák tömegével – érkezik, akik (köztük velünk, játékosokkal) csak az alkalmat lesik, hogy könnyen pótolható életüket a Földért áldozzák. Sajnos azt, hogy mi volt a designerek célja azzal, hogy ilyen szerepet osztottak a játékosra, talán már sohasem tudjuk meg. Sem az, hogy a játék során bármikor menthetünk, sem pedig annak a ténye, hogy képtelenség kötődést kialakítani az általunk irányított karakterrel, nem ébreszti bennünk azt az érzést, hogy eldobható hősök lennénk, néha már-már rezignáltan veszi tudomásul az ember, hogy újabb katona került a kezei alá (előfordul, hogy végignézhetjük, ahogy megérkezünk, miután megtisztítottuk magunknak az utat...). Sebaj, erőltessünk elszánt arckifejezést magunkra és landoljunk az első eligazításon megjelölt helyen!

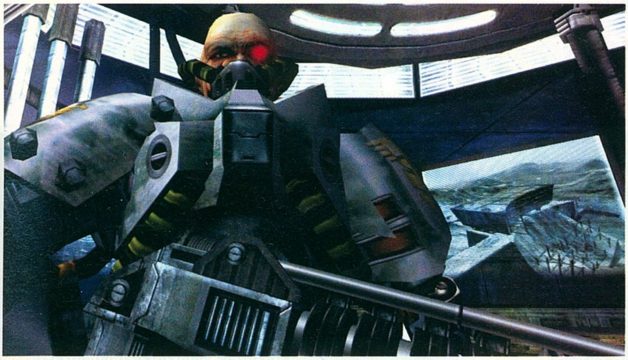
> „A járműveket a középpontbe állító FPS-nek jobb lett volna, mint lélektelen Halo-klónnak..."

Kis lépés a klónkatonának...

...de hatalmas ugrás az emberiség maradékának. Felettesünk lelkesítő beszéde és a két rövid, ám alapos oktatópálya után a landolóegység fedélzetén találjuk magunkat, és némi lőgyakorlás után néhány katonával a parancsnokságunk alatt máris kezelésbe vehetjük a megszállókat. Itt is, ahogy a játék első felének nagy részében, különböző téren specializálódott egységeket irányíthatunk. A karakterosztályok ismerősek lesznek sok más játékból, megfordul a kezünk alatt mesterlövész, szanitéc, mérnök és rakétás is, ezek között azonban eltérést csak a külső jelent. Hacsak nincs megszabva, hogy az adott küldetést kivel teljesíthetjük, legfeljebb a kézben tartott fegyverből fogjuk észrevenni, hogy kit is irányítunk éppen, és mivel minden karakter számára elérhető az összes pusztítóeszköz, ez sem jelent mindig teljes bizonyosságot. Nem mintha a fegyverek között olyan nagy különbség lenne, a mesterlövész távcsövese például alig valamivel hatékonyabb, mint az alapfelszereltségbe tartozó gépfegyver, melyből egy jól irányzott fejlövés úgyszintén halálos az ellenfelek túlnyomó részére. Én közepes nehézségi fokozaton pusztán azért vettem kézbe más fegyvert, hogy kipróbáljam... Hiába tűnhet első pillantásra lenyűgözőnek a csúzlik száma, ha a rakétavető csak azon kevés alkalmakkor kerül a kézbe, amikor gyalogosan futunk össze egy Breed-tankkal, egyébként az említett golyóköpködőt használjuk unalomig. A hőn áhított változatosságot az idegenek által eldobált lézer-, plazma-, és ticsungvetők sem hozzák meg, egy kivétellel fintorogva dobtam el az összeset. Ha ehhez még azt is hozzáfűzöm, hogy a fegyverek megjelenése is unalmas és állandó déjà vu érzést kelt az emberben, valószínűleg nem fog túl bizalomgerjesztően festeni a kép – azt viszont le kell szögezni, hogy a teszt során nem fordult elő olyan helyzet, amelyet egy, a játékból hiányzó eszközzel oldottam volna meg legszívesebb-

A víz szép, kár hogy nem vizisí-szimulátor a játék

A játék beleesett a Halo-zat csapdájába



Ha még egyszer megkérdezi valaki, John Connort keresem-e, olyat teszek, hogy magam is megbánom!

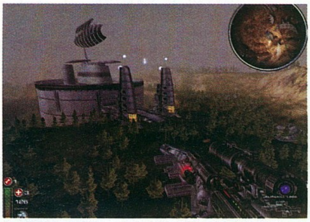
ben. Inkább olyan érzésem támadt a fegyverekkel kapcsolatban, hogy nagy részük külső nyomásra születhetett, és haszontalanságuknak vagy szembeötlő hasonlóságuknak köszönhetően nem borítják fel a játékban egyébként meglévő erőegyensúlyt. Ez persze csak félig-meddig jelent megnyugvást, üdvözlendőbb lett volna, ha a Halóhoz hasonlóan itt is sikerül egyszerre változatossá és kiegyensúlyozottá tenni a gyilokszerszámokat.

„Lövöldözős vagy száguldozós játék?"

Íme a kérdés, amire a felnövekvő játékosgeneráció tagjai legfeljebb egy szemöldökrántással fognak válaszolni, amennyiben marad a trend, melynek a Brat Designs is fejet hajt a Breeddel. Szerencsére ez esetben a járművek megléte nem csupán egy újabb pipát jelent a kiadónak leadott feature-listán, a vezethető földi, légi, és űrjárgányok a játék szerves részét képzik, és a velük végrehajtandó küldetések kivitelezése alig hagy maga után kívánnivalót. Az irányítás FPS-hez egyszerűsített, mégsem annyira könnyű, hogy ne jelentsen kihívást egy-egy trükkösebb manőver végrehajtása. Frusztrációt csupán a vadászrepülők irányítása okozott, fokozott nyugalom kell az irányításhoz, különben könnyen repülőbemutatókra illő mutatványokat produkálhatunk – akaratunkon kívül. Azonban miután teljesen elsajátítottuk a járműpark vezérlését, megdöbbenve vehetjük tudomásul, hogy jobban élvezzük a szférákban történő száguldozást, mint a gyalogszerrel végrehajtandó missziókat, és felmerül a kérdés: mi lett volna, ha ahelyett, hogy mindenáron a Halo koronáját próbálják elhódítani a fejlesztők, járműcentrikus akciójátékot készítenek? A Föld körül és a légtérben zajló csaták, a homokfutóval való menekülés a Breed túlereje elől, a tankból való aprítás, de még azok a szituációk is, amelyekben csupán a csapatszállító repülő ágyúinak vezérlését vehetjük magunkhoz, mind-mind azt sugallják, hogy ez az, amihez a Brat fejlesztői igazán értenek. Persze megelégedhetünk azzal is, hogy csak a játékon belül csillog csiszolatlan drágakőként a járműves rész, de miért ne álmodhatnánk?

Csillogó víz, fényes elmék, csengő hangok

A belcím sajnos nem annyira igaz, mint amilyen jól hangzik, de ennyi hatásvadászatot talán elnéztek nekem... A fejlesztők garantálták, hogy az utolsó csúszás indokaként megjelölt vízeffekt mellett ne mehessünk el szó nélkül. Már rögtön a tutorial holopályáján a szemünkbe ötlik, és a továbbiakban sem változik a helyzet: majd minden pálya szolgál kisebb vagy nagyobb tükröződő vízfelülettel, azonban az engine a grafika egyéb vonatkozásaiban csúnyán alulteljesít. A talajtextúrák teljes részletesség mellett is mosottak, és ezt a szereplők részletessége sem feledteti velünk, ugyanis azzal sem tettek eleget a fejlesztők a kor követelményeinek. Ezt, ha jóindulatúak vagyunk, a hatalmas pályák és a felénk özönlő Breed-katonák tömegének számlájára írhatjuk, de ahhoz sem kell drákói szigor, hogy rámutassunk, ennél szebbet már tavaly is láthattunk. Az idén megjelenő konkurensekkel összehasonlítva csúnyán alulmarad a játék által nyújtott látvány, és ezen a zene és a hangeffektek sem segítenek sokat. Nem mintha súlyos hiányosságai lennének a Breednek ezen a téren (eltekintve a játékokat általánosan sújtó szinkronproblémáktól), egyszerűen arról van szó, hogy semmi kiemelkedőt nem sikerült alkotni. A zenének ugyan vannak jó pillanatai, de általánosságban könnyen feledhető dallamok csendülnek fel, és a hangok közül sem sikerült egyet sem felidéznem, miután kikapcsoltam a játékot. Tekintve, hogy ezen sorok leírása előtt pár órával néztem végig az záró animációt, és a rövid távú memóriámmal sincsenek súlyos problémák, ez megint csak kevés büszkeségre adhat okot a fejlesztők háza táján. Mivel ez különösen szubjektív téma, fordítsuk hát figyelmünket a háttérben megbújó technika azon részére, amelyek megítélése mindenki szempontjából azonos, nevezetesen az AI-ra és a fizikára. Fordítanánk, ha lenne ilyesmi, utóbbi azonban szinte teljesen kimaradt, az előbbi pedig súlyos hiányosságoktól szenved. A tavalyi év legszórakoztatóbb játékprogramozási újdonsága, a valós idejű fizika helyett vigyázzfekvésben röpködő testeket, előre megkomponált robbanásokat és összecsuklásokat csodálhatunk tevékenységünk hatásaként, dicsérni megint csak a járművek megvalósítását tudom, bár ez is csak a fentiek tükrében mondható kiemelkedőnek. Mindez azonban közel sem annyira zavaró, mint a mesterséges intelligencia fogyatékossága, ami csapatalapú FPS esetében abszolút megengedhetetlen. A játék küldetéseinek jó részét bajtársaink társaságában fogjuk elvégezni, de ahelyett, hogy ők támogatnának bennünket, nekünk kell minden lépésüket óvni, ha később még hasznukat akarjuk venni. Szerencsére a kezelőfelület logikus és könnyen kitanulható, így miután kiismertük az AI gyenge pontjait, némi odafigyeléssel kiküszöbölhetők az olyan siralmas jelenetek, amilyet én is megtapasztaltam az első küldetés során: az általam irányított katona hősi halála után megkapva a többiek irányítását, azon kívül, hogy a levegő kifogytáig masíroztattam őket a tenger mélyén, mást nem nagyon tehettem...



Szétcsapjuk, aztán megkérdezzük, mi is volt ez

Egy kis frissítő X-Wing menet

EZ+AZ

Halo

+

Starship Troopers

×

csapatalapú FPS-ek

=

Breed

Summa Breed

Összesítésképpen elmondható, hogy a Brat Designs jó iparosmunkát végzett, a Breed élvezetes FPS, azonban nem emelkedik az átlag fölé, és ez a szezon termését tekintve messze nem elég az üdvösséghez. A frissen megjelent és hamarosan érkező akciójátékok között sajnos labdába sem rúghat most egy olyan FPS, ami semmi különössel nem kényezteti a játékost. Talán ha nem a „legyen benne ilyen is!" szemléletet követték volna, hanem a játékba tökéletesen passzoló elemeket igyekeztek volna összegyúrni, jobb lenne az összhatás, erről azonban bizonyosságot legfeljebb a Breed 2 után szerezhetünk – remélhetőleg a várhatóan mérsékelt siker nem vágja el az utat a folytatás elől.

jatfield

grafika	18/25
zene	11/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	9/15

70%

összhatás 4/5

+
- állandó kihívás
- jól kidolgozott járművek
- nem vagyunk egyedül

–
- középszerű grafika
- elavult fizika és AI
- az igazi újítások hiánya

Halo	93%
Unreal 2	73%
Chaser	69%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

Amikor Vágási Feribe belebújik az ördög...

Pokoli szomszédok 2

:: fejlesztő JoWooD :: kiadó JoWooD :: web www.jowood.com

A JoWooD osztrák központú játékfejlesztő-kiadó csoport, a német nyelvterület meghatározó cége. '95-ben alakultak, nemzetközi bemutatkozásuk '97-ben az Industry Gianttel történt. Azóta szépen gyarapodnak, ma már 270 embert foglalkoztatnak, és lassan sike-rül kitörniük a középkategóriás kiadó skatulyájából.

Fejlett civilizációnkban a szomszéd szükséges rossz. Nem élhet mindenki fél kilométerre embertársaitól, így óhatatlanul is folyamatos érintkezésbe kerülünk egyes mellettünk, alattunk, felettünk lakó egyedekkel, akik általában nem átallnak minket részben vagy teljesen figyelmen kívül hagyni. Mondjuk éjjel háromkor jut eszükbe meghallgatni az új Metallica-albumukat, netán heveny takarítási vágy vesz rajtuk erőt ezen késői időpontban, mely az egész lakás azonnali és teljes kiporszívózásában ölt testet. Bármennyire is viszket ilyenkor a tenyerünk, civilizált ember még-sem megy át belepasszírozni a kellemetlenkedő arcát a lefolyóba, így kulturált, jól nevelt honpolgár ilyenkor legfeljebb magában füstölöghet – vagy betöltheti a Pokoli szomszédokat, és ha csak virtuálisan is, de bosszút állhat szomszédján!

Máris vége? Pedig éppen kezdtünk belejönni...

Szakadatlan szomszéd-szívatás

A játék alapötlete roppant egyszerű. Ahogyan az előző részben, most is a lehető legváltozatosabb módon kell kiszúrnunk sörhasú pupák szomszédunkkal, méghozzá egyfajta tévéshow keretében, ahol a cél a minél magasabb nézettség elérése. Bár ez a „háttértörténet" elég bugyuta és némiképp sántít is, jelen esetben a legkisebb mértékben sem zavar minket.

A játékteret nagyon egyszerű és praktikus módon stabil, semmilyen módon nem változtatható oldalnézetből szemléljük, így a játék gyakorlatilag két dimenzióban játszódik, és ezáltal teljesen átlátható. Valójában egyfajta sztori nélküli mini-kalandjáték sorozatról van szó. Minden helyszínen számos használati tárgyat birizgálhatunk meg, vagy sülyeszthetünk zsebünkbe. A cél nem túl keresztényi: minél látványosabban ki kell szúrnunk a semmirekellő szomszéddal. Mindehhez egyetlen egérre, azon is csak egy gombra lesz szükségünk: kattintással vagy megbuheráljuk az adott dolgot oly módon, hogy legközelebb a szomszédot kellemetlen meglepetés érje (megvágja az áram, ételmérgezést kap, megégeti magát stb.), vagy magunkhoz véve a cuccot egy másik tereptárggyal kombinálva hozzunk létre csapdát. Ennyi.

Bár a mondás szerint a rossz szomszédság török átok, a legnagyobb "anti-pokoli-szomszéd szervezetet" angolok alapították 2002-ben. A www.nfh.org.uk címen elérhető klub több, mint 1500 tagot tömörít, akik a legendás angol jómodor adta lehetőségeken belül próbálnak tenni valamit az életüket megkeserítő szomszédok ellen. Jelenleg aláírásgyűjtést szerveznek egy törvényjavaslat érdekében, ami komoly büntetéseket helyez kilátásba az "antiszociális szomszédi viselkedés" elkövetői számára.

Különösebben sok lehetőségünk nincs kombinálásra, mert még a magunkhoz vett tárgyak összeillesztésére sincs alkalmunk: mindig egy, a játéktérben elhelyezett tárggyal lehet kombinálni egy nálunk levő dolgot. Nehezítheti, illetve némiképp hosszabbíthatja a megoldások megtalálását, hogy pár esetben egy tárgyat több trükkhöz is fel lehet használni, illetve, hogy egyes csapdáknak lehetnek fejlesztett változatai, amikor nem egy, hanem két pontot érnek – ezeket kicsit nehezebb megtalálni.

Minden pályán előre meghatározott számú csíny vihető véghez, amelyek ugyan bármennyiszer megismételhetők, pontot csak az első alkalom után kapunk értük, kivéve, ha az előbb említett kétszintes trükk fejlesztett változatát hajtjuk végre. Összetettebbé teszi a programot, hogy ha ideális sorrendben vezetjük végig csapdáinkon a becses szomszédot, elérhetjük maximális ingerültségi szintjét, amiért külön bónuszpontok járnak. Nagyjából (söt, szinte teljes egészében) ebből áll a játék tizennégy pályája, amiken közel száz tréfát hajthatunk végre. Ezek elég ritkán ismétlődnek, de nekem jelentős részük igen mesterkéltnek hatott, és nem is voltak annyira kreatívak, mint az első rész piszkos húzásai. Emellett néhány felhasználható tárgy kicsit nehezebben észrevehető (azért nem kell Runaway-szintű pixelvadászatra gondolni), ez esetenként megnehezítheti az adott pálya tökéletes teljesítését.

De mi változott?!

A még egy éve sem megjelent első rész óta sajnos gyakorlatilag semmi jelentős újítást nem eszközöltek a fejlesztők. Apró újdonságként került a programba egy

A WC örök poénforrás minden kalandjátékban

Elég egyértelmű, hogy le kell szögelni a vizisít...

A szomszéd anyósa elég büntető látvány...

...de a feleség se sokkal szebb!

kis ügyességi gyakorlat, amikor bizonyos tárgyak felvételénél megfelelően hosszú ideig egy céltábla közepén kell tartanunk a folyamatosan elmozdulni akaró tárgyat. Ezúttal nincs vége a játéknak, ha elkap a szomszéd; három életünk van, így az első két alkalommal, ha rajtakap minket a főszer (vagy az új szereplőként megjelenő anyukája), csak néhány orbitális pofont kapunk, de folytathatjuk tevékedésünket. Az időlimit is megszűnt, a feladatok végrehajtásának sebessége egyedül a végső pontszámunkra van elenyésző hatással.

szánt program esetén jól jött volna, ha az egyes játékosok különböző profilokat tudnának létrehozni saját karaktereiknek... Ugyanígy nem tudom, hány perc programozási munkába telt volna a legjobb elért eredményeket tartalmazó táblázat létrehozása az egyes pályákhoz; e nélkül teljesen felesleges jobb pontszám érdekében gyorsabb vagy ügyesebb végigjátszási módszerekkel kísérleteznünk. A titkos vágyaimban szereplő, de sajnos meg nem valósult multiplayer módot és pályaszerkesztőt már nem is említem...

"Szórakoztató darab, de miért ilyen rövid? Miért nincs multi? Miért nincs pályaszerkesztő?"

Nagyon örömteli változás, hogy immár nem a szomszéd unalomig ismert lakásában ténykedhetünk, hanem – mivel az általunk korábban okozott kellemetlenségek kipihenése végett pihentető utazásra indult – vakációjának helyszínei lesznek akciónk színterei. Kínában, Indiában, Mexikóban, és egy luxushajó fedélzetén kell kedvenc szomszédunk életét pokollá tennünk, mely helyszínekhez mind külön-külön hangulatos zenei aláfestés kapcsolódik. A grafika a két dimenzió korlátai ellenére továbbra is nagyon pofás, karikatúraszerű.

Az új ötletek szinte teljes hiánya mellett már csak halkan merem megemlíteni, hogy hasznos lett volna, ha időgyorsítás funkciót építenek a programba, mert néha elég sokat kell várnunk, mire a szomszéd végre odatrappol a csapdánkhoz (igaz, ezzel még tovább csökkent volna az amúgy se valami hosszú játékidő). Tudom, hogy a teljes Quake 1-et is végig lehet játszani legnehezebb fokozaton tizenkét perc alatt, de azért a Pokoli szomszédok két-három órás játékideje sem eget rengetően sok. Emellett egy ilyen családinak

Sirámaim végén következzen egy kisebb figyelmeztetés. Nem szokásom erkölcsi prédikációkat tartani játékokkal kapcsolatban (sem), de annyit muszáj a cikk végén megjegyeznem, hogy ha másként is, de a Pokoli szomszédokat kiskorú játékos esetén legalább annyira személyiségrombolónak tartom, mint a gyilkolós játékokat. Ott legalább többnyire a gonoszokat kell véres módon kiirtani, ez a program viszont a teljesen öncélú szívatást helyezi középpontba, erre nevel, és el tudom képzelni, hogy nagyon komolyan hasson egy kisebb gyerek pszichéjére. Ahogyan nem szívesen ültetném le csemetémet egy Tom és Jerry rajzfilm elé, úgy annak se örülnék, ha ezzel a programmal látnám játszani – bár lehet, hogy ez csak az én személyes hülyeségem.

Egyéjszakás kaland

Nagyon jól tudom, hogy a játék nem a hozzám hasonló szőrösszívű firkászok, és a hardcore játékosok elkápráztatására készült – a fanatikus és sokat tapasztalt játékrajongók legfeljebb egy hosszabb délutánt szórakozhatnak át a Szomszédokkal. A hatalmas létszámú alkalmi játékos rétegnek, és a fiatalabb korosztálynak viszont egészen biztos, hogy nagyon bejön a könnyed, egyszerű játékmenet, a bájos grafika; és az első epizódhoz hasonlóan százezrek szavaznak majd bizalmat ennek a résznek is (ezt támogatja a kellemesen alacsony hardverigény is). Nincs ezzel semmi baj, nemcsak a JoowooDnál megszokott dolog ez a profitközpontú hozzáállás – csak aztán a plusz jövedelemből tessék néha olyan programokat is készíteni, amik a keményebb játékosokat is monitorhoz szegezik...!

Greg5

EZ+AZ

Barátok közt

+

Spy vs Spy

=

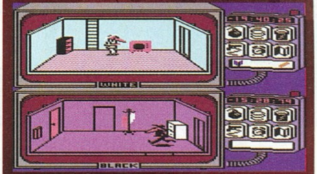
Pokoli szomszédok

"...és a kormány monnyon le!"

Elkapott a szomszéd, oda egy életünk

A szívatás bölcsője

Szúrjunk ki minél jobban a szomszédunkkal: micsoda nagy játékötlet, gondolhatnánk. Pedig a vén rókák még emlékezhetnek, hogy bizony volt már ehhez nagyon hasonló játék még a '80-as évek közepén, a hobbiszámítógépek hőskorában. A Spy vs. Spyban hasonló módon, oldalnézetből kellett minél több csapdát felállítanunk a lakásban (a második és harmadik részben már egy szigeten), a cél pedig az ellenfél teljes fizikai és pszichés kikészítése volt. Sőt a programot osztott képernyőn lehetett egymás ellen is nyomni, szóval bizonyos tekintetben a Pokoli szomszédok erős visszalépést jelent a közel húsz éves klasszikussal szemben...



Kicsiny gyermekkorunk nagy kedvence

grafika	18/25
zene	11/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	14/15

77%

összhatás 4/5

\+
- könnyed játékmenet
- hangulatos grafika és zene

–
- akár egy délután alatt végigjátszható
- kevés újítás
- túl egyszerű játékmenet

Pokoli szomszédok	75%
Monkey Island 4	80%
Monkey Island 3	95%

Minimum gépigény: P3 500 MHz, 128MB RAM, 16 MB VRAM, 500MB HDD

Tíz éves antijubileum

Lords of the Realm III

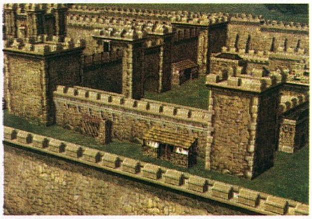
:: fejlesztő impressions games :: kiadó vivendi :: web games.sierra.com/games/lordsIII

A massachusettsi központú, és '95 óta a Sierra tulajdonában levő Impressions Games a stratégiai játékok fejlesztői között igazi nagy öregnek számít. 1991-es alakulásuk óta vagy fél tucat, milliós eladású sikerjáték fűződik a nevükhöz, leghíresebb sorozataik a Lords of the Realm, és a Caesar-széria.

1994-et írtunk. PC-s környezetben az uralkodó operációs rendszer a DOS volt, a Windows kifejezés alatt a 95-öt megelőző 3.x verziót értettük, a legkifinomultabb játékosok pedig még mindig valamelyik Amiga modellt nyüstölték. A Lords of the Realmst azonban platformtól függetlenül csaknem mindenki kedvelte.

Nosztalgikus felhangok

Utólag már nehezen meghatározható, hogy pontosan mi is volt a LOTR sorozat első darabjának, majd a két év múltán megjelenő folytatás sikerének titka. Részleteikben nézve eme alkotások már akkor sem mutattak fel semmi rendkívülit; az átlagot némiképp felülmúló kivitelezés mellé hasonlóan korrekt színvonalú, de nem kiemelkedő játékmenet társult. Ám, ahogy az néha megesik, a teljes játék valahogy mégis többnek tűnt, mint a részek összessége: a középkori környezet, a grandiózus, kvázi-valósidejű ütközetek és várostromok, az alattvalóink testi-lelki jólétéhez (vagy épp ellenkezőleg: nyomorúságához) szükséges feladatok elvégzésével való bibelődés együttesen igen hangulatos alkotást eredményeztek. A Lords of the Realm a különböző játékelemek közötti csaknem tökéletes egyensúly egyik mintapéldányaként vonult be a játékostársadalom kollektív emlékezetébe. Így mindjárt érhetővé válik az is, hogy miért tekintettünk komoly várakozással az eredetileg a múlt év őszén megjelentetni szándékozott harmadik rész érkezése elé. Ám, mintha a több hónapos csúszás nem lett volna önmagában is elég, a kiadó Vivendi a megjelenés előtt nem sokkal sajtóközleményben hozta nyilvánosságra, hogy a játékot a budget (20 dollár alatti) árkategóriában kívánja forgalmazni, ahol a Deer Hunter sorozat tagjai, és más, hasonlóan „igényes" alkotások jelentik a konkurenciát... Nos, ha a cél ezzel a negatív hírverés volt, azt sikerült elérni, ha viszont a kedvező ár/teljesítmény arányra szerették volna felhívni a figyelmet, akkor alaposan melléfogtak – az aktuális rész kapcsán nemhogy a 20 dolláros, de a 20 centes (a játék tárolásához szükséges CD előállítási költsége...) kiadás is nehezen indokolható.



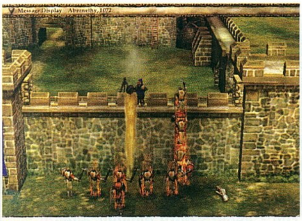
Védők nélkül semmit nem ér az erős fal

> "A nagy elődökhöz méltatlan játék – vegyük elő inkább a második részt nosztalgiázni!"

Újraértelmezett feudalizmus

Lássuk, mire is alapozom első olvasatra kétségkívül súlyosnak ható megállapításomat. A játékmenet terén még nem annyira tragikus a helyzet: adott három szint (stratégiai, taktikai és diplomáciai, nagyjából ebben a fontossági sorrendben), mindegyik a maga sajátos feladataival. Míg a stratégiai szint az erőforrás-gazdálkodás és hadseregeink mozgatásának terepe, addig a taktikain a meglehetősen kaotikus összecsapások zajlanak, végezetül a diplomáciai szinten értelemszerűen a politikai machinációkra helyeződik a hangsúly. Mindez kivétel nélkül valós időben, a mindenkori feladat összetettségétől függetlenül zajlik. Így a gyakran több tucat tartományért folyó küzdelem alatt nemcsak figyelmünk állandó megosztására kényszerülünk, de súlyos kompromisszumokat is kell hoznunk a tekintetben, hogy hol akarunk személyesen közbeavatkozni. Klónok hiányában a többi munka az AI-ra marad, amely stratégiai szinten meglehetősen jó munkát végez ugyan, ám az ütközetek végeredményének kiszámításához olyan, teljesen irreális modellt használ, amelyet a szemben álló felek létszáma, a hadvezérek képességei és a terepviszonyok láthatóan csak kevéssé befolyásolnak. Habár ennek „köszönhetően" akár győzhetetlennek hit seregeink is pillanatok alatt semmivé olvadhatnak, kishitűségre semmi ok: a LOTR3 szélsőségesen leegyszerűsített erőforrás-gazdálkodásának hála, csakhamar friss embertömegeket küldhetünk a vágóhídra. A háborúsághoz szükséges javak megtermelésének és elosztásának gondja tudniillik nem a mi, hanem vazallusaink vállát nyomja, a játékos szerepe tulajdonképpen arra korlátozódik, hogy kiválassza a tartományok kormányzóit. Ez utóbbi foglalkozását tekintve lehet mezőgazdasági szakmunkás (kora-

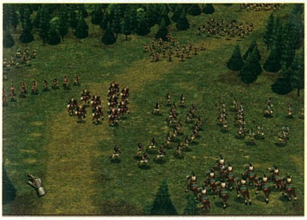
A pálinka árának emelése miatt lincshangulat alakult ki a kocsma előtt



Egy, csak egy legény van talpon a mellvéden

beli szóhasználattal: parászt, a nemesség megvetését kifejezendő két hangsúlyos "á"-val), polgár, pap, sőt lovag is: mindegyik típus a maga irányultságának megfelelően kezd hozzá a gondjaira bízott terület fejlesztéséhez. Vagyis míg a paraszt birodalmunk éléskamrájává igyekszik változtatni a tartományt, addig a polgár a városiasodásban, az iparűzés és a kereskedelem fellendítésében véli megtalálni élete célját. A pap kevéssé önzetlen módon a klérus befolyásának kiterjesztésén munkálkodik, végezetül a kor igazi hőse, a lovag várakat építtet és hadseregeket állít fel (mindehhez természetesen a parasztok és polgárok által megtermelt javakat használva). A feladatok ilyesfajta osztogatása tulajdonképpen nem is volna különösebb gond, ha a játék legalább minimális beavatkozást engedne a fontosabb folyamatokba – de nem teszi. A leginkább fájó pont az egységek létrehozásának automatizálása: az első két résztől eltérően nincs lehetőségünk meghatározni, hogy pontosan milyen csapatok kerüljenek kiképzésre! Így gyakran kerülhetünk olyasfajta abszurd helyzetekbe, hogy például égető szükségünk volna egy regimentnyi jól felszerelt és tapasztalt nehézlovasra, ám az egységek felállítását „koordináló" hű lovagunk inkább műkedvelő városi miliciával, vagy egy seregnyi kapára-kaszára specializált, kényszersorozott földművessel „kedveskedik" nekünk. Így tényleg valódi művészet hadat viselni!

A nemzetközi helyzet egyre fokozódik



Ez csak egy mezei csata...

Ahogy a madár látja a birodalmunkat...

Korántsem totális háború

Apropó, hadviselés. Ezen a téren, középkori témát boncolgató játékok esetében immáron csaknem két éve a Medieval: Total War az etalon, ehhez kellett volna felnőnie a fókuszba hasonlóképp ütközeteket és várostromokat állító LOTR3-nak. Nos, nem nőtt fel. Vannak ugyan formációk, sőt az egység típusától és a hadvezértől függő speciális képességek is, de mindez valahogy nem áll össze egységes (és legfőképp: élvezhető) egésszé. Az ügyes harctéri manőverezés szerepe minimális, bonyolult hadmozdulatok egyáltalán nem kivitelezhetők, egy-egy csata lényegében brutális, mindkét részről óriási áldozatokat követelő frontális összecsapások sorozata. Ami pedig végképp kiábrándító, az az audiovizuális megvalósítás (pontosabban annak hiánya): néha olyan érzés fogott el, mintha az 1996-os második rész grafikus motorjának visszafejlesztett változatával lenne dolgom. Hiába a szabadon nagyítható-kicsinyíthető és 360 fokban forgatható játéktér, ha az egységek elnagyoltak, textúrázottságuk kritikán aluli, az animációk pedig a mozgókép hőskorát idézik. Az egyetlen jó ötlet a hajítógépek alternatív alkalmazási módja jelenti: kőgolyóbisok helyett időnként az amúgy általában a mezőn legelésző négylábúakat is felhasználhatjuk municióként (sajnos a leméságolt ellenség fejével nem tehetjük meg ugyanezt). A vad kapálódzás közepette becsapódó élő lövedékek néha bizony a legharcedzettebb katonák szívébe is rémületet oltanak! A hanghatások sajnos többnyire „méltóak" a grafikához, egyedüli kivételt talán csak az ellenséges tartományokat prédáló lovagjaink „Égessetek fel mindent!" jellegű kommentárjai jelentenek. A hangulatos aláfestő zenére viszont nem lehet panasz, sőt valódi játékélmény híján gyakran ez jelenti az egyetlen vigaszt.

?

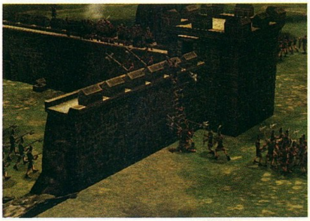
Nem kell nagyon csodálkozni azon, hogy a játék nem ér fel elődeihez: a fejlesztőcsapat kulcsfigurái ugyanis egy éve kiléptek, és saját céget alapítottak Tilted Mill néven.

"Köszönöm, hogy újra megszerettétek velem a Medieval:Total Wart!"

A fenti idézet a LOTR3 hivatalos honlapjának fórumjából származik, és hűen tükrözi azt, hogy a játékosok többsége hogyan is érez a sorozat harmadik része iránt. Nyolc év hosszú idő, a számítógépes játékiparban pedig már-már örökkévalóság. Ennyi idő múltán (és az Impressions név alatt megjelent más alkotások ismeretében) a felhasználó joggal várhatná el, hogy egy, ha nem is a műfaj határait feszegető, de legalább a tisztes iparosmunka színvonalát megütő játékot kapjon kézhez. Itt erről sajnos szó sincsen: a LOTR3 egy meglehetősen összecsapott alkotás, amely csaknem minden alkotóelemén magán viseli a teljes koncepciótlanság bélyegét.

Szomorú, de igaz: a matuzsálemi korú második rész (itt-ott bizony már mosolygásra késztető megoldásai ellenére) még mai szemmel nézve is jobb játék, mint a folytatás! Komolyan mondom, ekkora csalódás után legalább újabb nyolc évnek kell eltelnie, hogy kezembe vegyem az egykor etalonnak számító, ám jelen inkarnációjával önmagát a kritikán aluli kategóriába katapultáló sorozat bármely darabját is… Ez itt tényleg a sötét középkor!

Joshua



Hiába a lik a falon, ők még mindig ostromolnak

ZEB? KI AZ A ZEB?

A LOTR3 vezető designere, David "Zeb" Cook igencsak nagy néz a játékszakmában. Több mint húsz éve kezdett el szerepjátékokkal foglalkozni a TSR kötelékében. Csaknem 80 szerepjáték-szabálykönyv elkészítésében vett részt, jobbára fantasy műfajban, és hat regénye is megjelent.

A nevét igazán ismertté az Advanced Dungeons and Dragons második kiadása tette. A '89-ben debütált, átdolgozott AD&D-vel hódította meg végérvényesen a szerepjáték a világot, és a mai napig a legelterjedtebb RPG-rendszernek számít. Zeb (többek között a pályája elején tartó Warren Spector segítségével) teljesen megújította az AD&D-t, bár a rajongók kemény magja sokat kritizálta amiért száműzte a démonokat és ördögöket a játékból.

Zeb a kilencvenes évek közepén kezdett el kacsintgatni a számítógépes játékok felé a Blood and Magic című, AD&D-alapú RPG sztorijának megírásával. Később is be-besegített az AD&D-re alapuló Interplay-féle RPG-k készítésébe, a legnagyobb játékipari sikere pedig a Fallout 2 volt, amiben az egyik fődesigner feladatkörét látta el. Hogy ennyi zseniális játék után hogyan sikerült a LOTR3-mal így leszerepelnie, rejtély...

51%

grafika	11/25
zene	09/15
játékélmény	21/40
kategórián belül	08/15
összhatás	2/5

\+ - változatos játékmenet

– - csúnyácska grafika
- idegesítő, AI-vezérelt játékelemek

Medieval: Total War 88%
Lords of the Realm 2 80%
Europa Universalis 84%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 850 MB HDD

Pallasz Athéné kezéből néha ellopják a... kardot?!

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword

:: fejlesztő ubisoft milan :: kiadó ubisoft :: web www.raven-shield.com/athenasword

i A francia Ubisoft közel húsz éves fennállása alatt igazi birodalmat épített fel, jelenleg 22 országban van irodája. A tavalyi esztendőben a szakmai fórumokon gyakorlatilag egyhangúlag lett az év kiadója, az általa istápolt alkotások - Prince of Persia, Splinter Cell, Beyond Good and Evil - pedig szinte minden jelentősebb díjat elvittek.

A Rainbow Six-sorozatot ez ideig jegyző Red Storm Entertainment azon (nem kevés) cégek egyikeként vonult a köztudatba, amely jó bőrdíszművesként addig húzta le a bőröket az aktuális rókáról, amíg csak a csontváz marad. Amikor például megjelent tesztünk tárgyának ősapja, a Tom Clancy azonos című regényén (nálunk a meglehetősen gagyi Szivárványkommandó címmel jelent meg) alapuló Rainbow Six, rögtön speciális kiadásokkal, kiegészítő lemezekkel kezdték bombázni a csapat- és taktikai alapú akciózásra éhes közönséget. A Ghost Recon és a Sum of All Fears nagyjából ugyanezt a receptet követte több-kevesebb sikerrel, igazi vérfrissítést azonban csak a Rogue Spear, majd a Raven Shield hozott a sorozatba. A megreformált antiterrorista kommandó sikere pedig arra inspirálta az Ubisoft szakembereit, hogy tovább ápolják a rókabőrhántolás hagyományait: ennek jegyében jelent meg most az Athena Sword.

A koncepció alapjait már Clancy irányelvei meghatározták, ezért is találkozunk állandóan visszatérő nevekkel a Rainbow Six szériában. Az R6 azaz a „Hatos" a közhiedelemmel ellentétben a csoport vezetőjét, John Clarkot jelöli, a hírszerző tiszt személyében Kevin Sweeney tündököl, míg a nemzetközi elitalakulatokból összeválogatott legénység legtöbb tagja szintén Tom Clancy regényének szereplője volt. A történet (az alapmű kivételével), noha általában egy központi szál mentén haladt, mindig is elég kusza halmaza volt a világ majd minden országát behálózó eseményeknek. A Raven Shieldben már annyira elfogyott a sztoriírói szufla, hogy a nácikat kellett előkaparni, és ez bizony nem vet jó fényt a kreativitásért felelős részlegre. Az Athena Sword még ennél is laposabb, bár a nyolc új egyszemélyes pályát megtámogató animációknak hála erős terroristaellenes hangulat szaglik a levegőben, de most sem sikerült érdekfeszítően tálalni a neonáci-ideggáz kombinációban előadott banális történetet. Ha játék közben déjà vut éreznénk, az nem véletlen, ugyanis az előző részben lakat alá tett kishitler, Gutierrez kavarja a balkáni viszonyokat. Szerencsére a gyengécske történetnek nincs számottevő befolyása a játék élvezeti értékére: tesszük a dolgunkat, bombákat hatástalanítunk, túszokat mentünk és terroristákat küldünk a másvilágra, mindezt a jól bevált módon (három csapat, legfeljebb négy fő), tervezgetéssel kombinálva.

> **„Szép-szép, de ennyi tartalom sajnos még egy kiegészítőbe is kevés..."**

Új tájak, új emberek, új terroristák

Az Athena Sword előzetes anyagaiban mindvégig az NPC-k számának drasztikus növelését ígérgették a fejlesztők, ehhez képest a rendőrök és tisztes polgárok (athéni piac) viszonylag kis mennyiségben térítik el ujjunkat a ravasztól. Legalább nem szenvedünk tömegiszonyban... Az alap Raven Shieldet fabrikáló montreali stúdiót a Ubisoft milánói csapatának húsz fős stábja váltotta fel, ami alaposan rányomja bélyegét a látványvilágra. A mediterrán életérzés nagyon jót tett a külsőségeknek, és a létező, valós emlékművekről, látnivalókról modellezett terep nagyfelbontású textúrákkal felturbózva alaposan feldobja a hangulatot. A kezdő helyszín, a milánói kastély egyszerűen gyönyörű, a később sorra kerülő Monte Carlo-i luxusszálloda, és a dubrovniki óváros is tökéletes. De a számok árulkodnak, a nyolc küldetésből tulajdonképpen csak hat helyszín lesz, hisz a palermói raktárat és a monacói hotelt két alkalommal (éjjeli és nappali bevetésben) változtatjuk vérfürdővé. Mindezt egyetlen délután alatt vidámat végig lehet játszani veterán fokozaton, és az sem mentség, hogy az újrajátszási faktor a tervezgetés miatt magasabb, mint egy átlagos FPS-ben. Sovány vigaszként, a rajongói közösség szavazása alapján kiválasztottak három pályát: a Rainbow Sixből a Steel Wind (követség), a Rogue Spearből a Sargasso Fade (szibériai bázis), és az Urban Operationsből a Virgin Moon (metróállomás); majd a kornak (és az új grafikus motornak) megfelelően felújították őket. Éljen a nosztalgia!

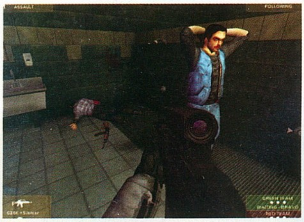
Pajzs és kard

A Rainbow Six anno rengeteg koloncot cipelt a nyakán: a fegyver megjelenítésének hiánya ilyen játékban durva hiba, a helyzetérzékeny menüvel felszerelt SWAT3 simán lekörözte a merev taktikát, és a látványt is hiába javítgatták folyamatosan, az év grafikája díj sosem fenyegetett. A Raven Shielddel azonban majd-

> Bújtatott Mazda-reklám: zoom-zoom-zoom...

> Milyen jól elrejt ez a terepszínű ruha...

> Hé, te nem haltál meg az Aliens 2-ben?!



> ...és most térdhajlítás, egy-kettő!

> Négy személyre volt asztalfoglalásunk...

nem mindent helyre tettek, az Unreal engine bevetése jó döntés volt, mára ugyanis tökéletesen megérett az alkotás a középkategóriás gépekre, így a zökkenőmentes futásban nincsen hiba. A környezet kidolgozása precíz, az aktuális fegyver végre ott pompázik a kezünkben, öröm végignézni az osztagon, továbbá gyorsan és egyszerűen lehet a négyfős csapaton belül osztani az észt. A harcosok mozgásából, a pásztázó mozdulatokból süt a profizmus, minden eszköz használata egybecseng az elképzeléseinkkel (még az olyan apróságokra is odafigyeltek, mint a tárazás – minden fegyvert egyedi, vérprofi animációval tölt újra gazdája). Mindez annak az eredménye, hogy a Raven Shield fejlesztése során a fejlesztők részt vettek egy tréninggel egybekötött fejtágítón a helyi TI SQ (a montreali túszmentő alakulat) kötelékében, illetve a Los Angeles-i rendőrség különleges alakulatának képviselője felügyelte a munkálatokat. A változtatások közül csupán egyre várok: a távcső nélküli fegyvereknél a ráközelítést kicserélhették volna irányzékot megjelenítő fajtára, de úgy tűnik, Kánaán még odébb van...

Heckler&Koch, Smith&Wesson, és a többi fegyverkovács

Az akció megtervezése és végrehajtása között egyetlen lényeges pont van, a felszerelés: ebben mindig is élen járt a sorozat. Az évszakhoz idomuló álcázó ruha, a vakító-, füst- és könnygázgránátok mellett a játék több mint ötvenféle fegyvert kínál a világ speciális alakulatainak válogatott darabjaiból, és nem utolsósorban azt a szívverésjelző szenzort, amely Tom Clancy regényének köszönhetően gazdagítja a kommandósokat (a Raven Shield óta 3D-s változatban). A pisztolyok közé most a Beretta M93R sorolt be, az SMG-k kínálatát az SM4 CQB gazdagítja, elegáns új darabnak (HK SL8-2) örülhetnek a mesterlövészek, a karabélyokat érintő kérdésre az OTs-14 Groza és a HK G3KA4 jelzésű mordálya ad választ. A könnyű géppuskáknál az Athena Sword az M-240 gyalogsági, cipelős változatát, a közelharcra pedig Benelliék M1014 jóképű sörétszóróját ajánlja. Akárhogy is számolom, jelenleg 64 tűzfegyver osztható ki, amik természetesen fajtától függően tovább bővíthetők optikai irányzékkal, hangtompítóval, nagyobb tárkapacitást biztosító eszközökkel, illetve a mesterlövészeknél nélkülözhetetlen infra-optikával.

Multiplayer és terroristaellenes AI

A hét új multiplayer pálya mellett négy új játékmód – Adversarial Terrorist Hunt, Adversarial Scattered Hunt, Capture the Enemy, Kamikaze – jelent meg, többé-kevésbé ismert multi-sablonokat másolva. A Kamikaze például egy bombát hordozó játékosra épül, amelyet az egyik csapat véd, a másik támad, miközben más-más célból tartanak a bombát detonáló illetve hatástalanító számítógép felé. Az önálló bevetések opcionál a szingliket a Countdown mód csábítja, ilyen időlimites-visszaszámlálós küldetésből kettőt beépítettek az egyjátékos sorozatba, bár szerintem több is elkelt volna... Egy repülőgép, bankfiók, busz vagy bármilyen egylégterű, pontos időzítést, jó reflexet kívánó pályáért ölni tudnának a rajongók, persze külön-külön mindegyik megvolt már a sorozatban, de ezek olyan klisék, amelyek ismétlődése a terrorizmusról kialakult kép miatt senkit nem zavarna.

Az Athena Sword terroristái még mindig a zéró tolerancia elvét vallják a kooperációval szemben, egymás közti kommunikáció, filmekből-könyvekből ismert szituáció csak elvétve akad. Félreértés ne essék, mint átlagos – élet kioltására szakosodott – bűnözök megvédik magukat, de hogy pajzsként használnák a túszokat vagy ne adj' isten következetesen reagálnának a közelharci zajokra, csupán álom. A legkülönfélébb helyzetből is életveszélyesen (irreálisan pontosan) célzó tagok újabban gránátokkal operálnak (abszolút pozitív tulajdonsága a produkciónak!), de a sorban mögöttünk álló kommandósra még mindig az ajtófélfák és más kiálló akadályok jelentik a legnagyobb veszélyt. Ha mérlegre teszem a két oldalt támogató rutinokat, a botlások kiegyensúlyozzák egymást, és a végén azért csak elpáholjuk valahogy a terroristákat. A sorozat vonzerejét adó tervezési fázisban továbbra is nehéz nagyot alakítani, ha csupán megfigyelő státuszban kísérjük végig az akciót, gyötrelmes órák elé nézünk.

Hollywood Milánóba ment

A játék audio-élménye mögött a Mátrix filmek stábja áll, s ennek abszolút érezhető a hatása a játékban. Az Unreal motorba beépített, házon belül kifejlesztett DARE (Digital Audio Rendering Engine) eszköz a pozícionált térhangzásban eddig kitűnően muzsikált, ahhoz nem is nyúltak, ám a fegyverhangokra ráfért a frissítés. Érdemes fülelni, hogy mennyire másképp – valószínűleg élethűen – dörrenek a flinták. A program a zárt vagy nyitott ajtók, és a különböző akusztikus viszonyok figyelembevételével alakítja a zajokat. Azon viszont ne lepődjünk meg, hogy járhatunk a világ bármely szegletében, a terroristák mindig és mindenhol angolul beszélnek...

Az alapjátékra települő, önmagában nem futó Athena Sword matematikailag kétségtelenül bukta: sok pénzért kínál kevés szórakozást. A minőségi munka csupán a hangokban és az új helyszínekben jelentkezett, utóbbiakból – főleg az egyjátékos fajtából – lényegesen több kellett volna...

Tika

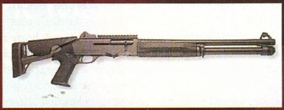
FEGYVERARZENÁL

OTs-14 Groza

Oroszország a speciális alakulatok igényeit ezzel a könnyen módosítható, sokszínű fegyverrel szeretné kielégíteni. Az ún. bullpup felépítésű (a tár és a zárszerkezet a markolat mögött helyezkedik el) szerkezetből gyors, helyszíni átalakítással hangtompítós változatot, hosszabb csövű rohampuskát, rövidebb karabélyt, illetve 40 mm-es gránátvetővel felszerelt fazont lehet kihozni. A 9x39mm-es lőszerrel működő alapverziót egyelőre csak a különleges kormányalakulatoknál rendszeresítették, a Szpecnyaz pedig a 7,62-es lőszert fogyasztó, AK-47 tárakkal is használható Groza-1-et vette fel az arzenáljába.

Benelli M1014

Ez az öntöltő sörétes puska alumíniumötvözetből készült, és meglehetősen brutális kinézetet kölcsönöz neki a pisztolymarkolat. A válltámasz érdekessége, hogy kis mértékben betolható, így megrövidítve, a fegyverrel csípőből is könnyen lehet tüzelni. A katonai célra készülő söréteseknek megfelelően kilőhetők vele slug (nem halálos gumilövedék) és különböző méretű söréteket tartalmazó lőszerek, méghozzá úgy, hogy az öntöltő mechanizmust megszakítva, kézzel is be lehet tölteni a szükséges lőszert.



Beretta M93R

A hollywoodi filmek akcióhőseinek kedvenc gyártója az automata működésből származó hátrányokat próbálta kiküszöbölni ezzel a tipussal. A tár gyors kiürítése közben a célra tartás nehézsége kizárt egyes területeket a félkatonai-katonai alkalmazásból. Így az M93R háromlövéses sorozatot és egyeslövést tud csak produkálni a különleges mechanikának köszönhetően. A zömök, markáns darab meghosszabbított tárban (20+1) raktározza el a 9 mm-es lövedékeket. Speciális esetben a markolat aljára szerelhető válltámasszal bővíthető.

grafika	20/25
zene	13/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	05/15

71%

összhatás 3/5

+
- új pályák és fegyverek
- mediterrán hangulatú grafika
- remek fegyverhangok

−
- nagyon rövid
- az AI régi-új hibái
- az irányzék hiánya

Island Thunder 81%
Urban Operations 76%
Eagle Watch 72%

Minimum gépigény: P3 800 Mhz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB RAM

Come on, let's Myst again...

Schizm 2

:: fejlesztő detalion :: kiadó the adventure comp./dreamcatcher int. :: web www.mysteriousjourney2.info

i **A Detalion lengyel fejlesztőcsapat, eddigi legnagyobb sikerük a Schizm első része volt. Emellett olyan, széles körű ismeretlenségnek "örvendő" játékokkal rukkoltak elő eddig, mint a Nina: Agent Chronicles, vagy a Reah: Face the Unknown.**

A játékmagazinok temették már elégszer a kalandjátékokat, hadd ne kelljen e bevezetőben is elpanaszkodnom a szokásos siramokat. Már csak azért sem, mert a műfaj nem halott, csupán más műfajokkal keveredik (egyre több RTS-ben és FPS-ben találunk kalandelemeket), a vegytiszta kalandjáték pedig csak zsákutcában toporog. Amikor megjelent az Outcast és az Omikron, azt gondoltuk, van kiút, de mivel azóta leginkább technikailag idejétmúlt point'n'-click-kalandok kerültek a boltokba, nincs okunk optimizmusra. Viszont amíg van elég rajongó, aki eltartja ezeket, legalább a műfaj is életben marad. Márpedig úgy tűnik, mindig akad egy-egy progi, amely életet lehel a klasszikus kalandjátékba: nemrég a legújabb Myst-saga, az Uru okozott kellemes perceket, most pedig a két éve megjelent Schizm folytatásának örülhetünk.

Úr az űrből

A program – amely Schizm II mellett Mysterious Journey II néven is előfordul – a Dr. Brain-játékok és a 7th Guest óta ezerszer látott koncepciót követi: laboratóriumi sterilséget sugalló renderelt környezetben, furmányos logikai fejtörők megoldása által juthatunk tovább újabb helyszínekre, újabb fejtörőkhöz. Az egyszerű receptre épülő játékmenetet a sztori, a fejtörők minősége és a kivitelezés tudja megfelelően ellensúlyozni, és szerencsére a Schizm II nem szégyenkezhet egyik téren sem. A történetet ezúttal Terry Dowling írta, akit Ausztrália legjelentősebb fantasy-szerzőjeként tartanak számon, és ennek köszönhetően az egyszerű felütésű sztori a játék folyamán szövevényes, a látványhoz kellemesen illeszkedő mesévé bomlik ki. Főszereplőnk bizonyos Sen Geder, aki a játék kezdetekor egy űrállomáson tér magához 214 évnyi hibernációból, a poén kedvéért amnéziásan. Egy hologram fogadja őt, aki azzal vádolja emberünket, hogy bő két évszázada elpusztította a Sarpedon bolygót, és ezért érezzen magáénak egy halálos ítéletet, amit 16 nap múlva, az űrállomás időzített robbanása által... és itt megszakad az adás. Először tehát az állomásról kell kijutnunk, majd leszállunk a Völgybe (az egyetlen épen maradt hely a Sarpedonon), és elkezdünk nyomozni, kik is vagyunk valójában, és mi történt 214 éve.

Gondolkodom, tehát játszom

Az első Schizmmel ellentétben nem két, hanem egy karaktert irányítunk, roppant egyszerű módon, négy iránybillentyű és az egér segítségével (létezik külön gomb az ugrásra is, de semmi szerepe nincs). Az utunkba kerülő rejtvények (kb. 30 darab) kellemes meglepetést okoztak, leszámítva azt a tényt, hogy néhányuk esetében rengeteget kell rohangálni (például máshol van a kapcsoló, és máshol a hidrészlet, amit működtet). Nagy részük véletlengenerált fejtörő (tehát aki végigjátszás alapján szeretne keresztülrohanni a Schizm II-n, ne számítson sok jóra), másrészt – bár meglehetősen nehezek –, logikus úton megoldhatók. Nem jellemző a játékra a Mystekben tapasztalt próbálgatósdi, sem a fontos infók elrejtése lehetetlen helyekre. Ezzel együtt nem könnyű játék a Schizm – nem szerencsés, ha a játékos most ismerkedik csak ezzel a műfajjal –, de ügyes játékos a kihívások mellett mindig talál benne sikerélményt.

Ahogy a nagykönyvben meg van rajzolva

Mindehhez a NOLF 2-t mozgató motor, a Jupiter erősen módosított változata asszisztál, megteremtve a lehetőséget a teljesen szabad mozgásra. Az Uruban már láttunk efféle technológiát: még mindig döbbenetes élmény, hogy nem gyönyörűen renderelt állóképek között, hanem gyönyörűen renderelt szabad 3D-környezetben mozoghatunk. A 1600 * 1200-as felbontásig finomítható grafika nemcsak szép, de fantáziadús is: az art designerek remek munkát végeztek, csak a különféle hidakban több képzelőerő van, mint sok teljes játékban. Az űrállomástól kezdve a barlangokon és partokon át a víz alatti helyszínekig mind a 40 pályarészleten szájtáti nézelődéssel kezdjük majd a kalandozást. A hangokra – bár nincs sok belőlük – sem lehet panasz, a remek nagyzenekari háttérmuzsika karakteres, mégis a háttérben marad, erősítve a sejtelmes hangulatot.

Régi idők új játéka

Leszámítva, hogy a 7th Guest-klónok felett már kissé eljárt az idő, és ideje lenne a műfajnak megtennie a következő evolúciós lépést (bár technikai oldalról ez a 3D-nek köszönhetően már megtörtént), igen kellemes játék a Schizm II. Kezdőknek (de nem ritkán profiknak is) túl nehéz, de jó a sztorija, gördülékeny, és a fejtörők miatti sok rohangálás csak néha fordul unalomba. Adrenalinfüggő létformák kerüljék, de mindenki másnak bátran ajánlom – nekem speciel jobban bejött, mint a Myst-széria.

Stöki

> A grafika szép, de vajon mi lehet ez az izé?

> Extravagáns divatbemutató Schizm módra

grafika	23/25
zene	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15

84%

összhatás	4/5

\+
- gyönyörű grafika
- remek motor
- jó történet

–
- sok unalmas rohangálás
- kezdőknek túl nehéz

Uru 78%
Myst 3 73%
Schizm 68%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

Megjelent Magyarország egyetlen PlayStation 2 magazinja!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Magyarország egyetlen PlayStation 2 magazinja előfizethető a Kiadóban!
A megrendeléshez nem kell mást tenned, mint az alábbi ajánlatok közül kiválasztanod a leginkább megfelelőt, ezt követően, kérjük **töltsd ki** az alábbi szelvényt, vágd ki, vagy fénymásold le és **küldd vissza** címünkre!

PS GURU tesztelőfizetés 30%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU | 4 szám | **4 747 Ft**-ért | .... példányban

PS GURU előfizetés egy évre 20%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU | 10 szám | **13 570 Ft**-ért | .... példányban

Postázási cím:

megrendelő neve: ....
cím: ....
postázási cím: ....
e-mail cím: .... telefon: ....
születési dátum: .... foglalkozás: ....

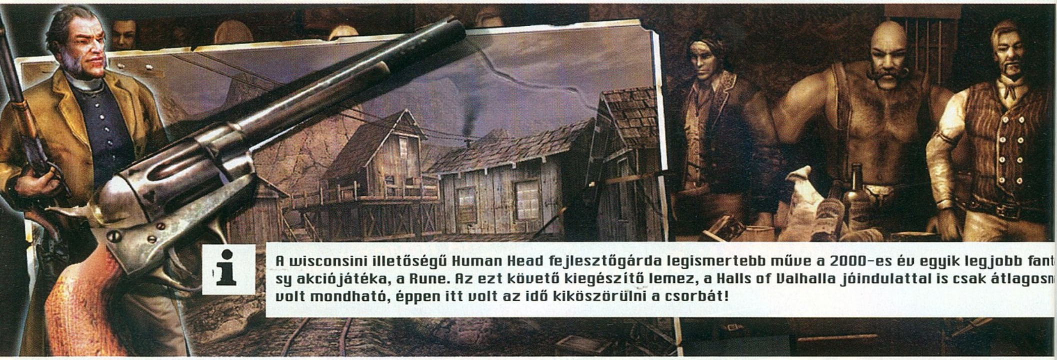
fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

Kérjük, küldd vissza a megrendelőszelvényt a **06 1 888 3499**-es faxszámra. Megrendelésed a **terjesztes@vogelburda.hu** e-mail címre is elküldheted. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiddel keresd munkatársainkat a **06 1 888 3421** vagy a **06 1 888 3423**-as telefonszámokon. **Vogel Burda Communications Kft., 1088 Bp. Rákóczi út 1-3**

Újra szól a hatlövetű

Dead Man's Hand

:: fejlesztő human head studios :: kiadó atari :: web www.humanhead.com



A wisconsini illetőségű Human Head fejlesztőgárda legismertebb műve a 2000-es év egyik legjobb fant sy akciójátéka, a Rune. Az ezt követő kiegészítő lemez, a Halls of Valhalla jóindulattal is csak átlagosn volt mondható, éppen itt volt az idő kiköszörülni a csorbát!

Furcsa módon az amerikai történelem két legendásnak nevezhető korszaka közül a játékfejlesztők, de még a filmkészítők is csak az egyik témát használják fel mostanában. A szesztilalom, gazdasági világválság, és az ebben a környezetben megjelenő szervezett bűnözés kialakulását jó néhány játékban átélhettük mostanában (Mafia, Chicago 1930 stb.) Azonban ha a másik legendás korszakra, a klasszikus vadnyugat idejére gondolunk, bizony egészen a Desperadosig kell visszalapoznunk a naptárt, ezt megelőzően pedig az egyetlen valamire való ilyen környezetben játszódó kalandunk a '97-es Outlaws volt a LucasArts jóvoltából. Moziban is talán Will Smith rappelése a Vadiúj vadnyugatban volt az utolsó komolyabb próbálkozás, pedig régebben igencsak felkapott volt ez a műfaj. Most viszont úgy tűnik, legalább játékok tekintetében ismét népszerű lett a téma, ennek első hírmondója a Dead Man's Hand.

Vadiúj vadnyugat

Ej, de régen is szorongattunk már revolvert a kezünkben eldugott kis falukban poroszkálva, meglátogatva a lepukkant, mindenféle népségtől hemzsegő szalonokat, közben éles szemmel vizslatva minden körülöttünk mocorgó rosszarcú egyént. Biztosan mindenki átélte a maga indiánregény-faló kamaszperiódusát, így ki ne szeretne revolvert ragadni a kifogyhatatlan mennyiségű álnok szerencsevadász ellen a Vadnyugaton?

A történet szerint a misztikus El Tejon nevezetű rosszfiút alakítjuk (úgy tűnik, a vadnyugati hősöknél legalább olyan kötelező az „El" tag a névben, mint a négy-öt aposztróf használata a fantasy történetek főgonoszainál), aki eddig a Kilencek néven ismert, nem éppen jótékonykodással foglalkozó rettegett vadnyugati társaság egyik megbecsült tagjaként élte életét. El Tejon viszont nem volt olyan züllött, mint társai, és egy különösen kegyetlen akcióban nem akart már részt venni – márpedig az ilyenféle csoportosulásokból, mint megannyi filmből tudjuk, nem lehet csak úgy kiszállni. A bandavezér ezért nemes egyszerűséggel lelőtte Tejont, majd otthagyta a pusztában elvérezni – vesztére, mert a helyi seriff némileg javított hősünk helyzetén, így a játék kezdetén nem a másvilágon, hanem a városi dutyi mélyén ébredünk. Mit hoz Isten (vagy itteni viszonylatban Manitu), a zárkában összeakadunk egy helyi felkelés vezetőjével, akit kicsit sem hátráltat tervében, hogy momentán radikálisan korlátozták mozgásszabadságában: közli, hogy reményei szerint hamarosan kiszabadítják, és ha már ilyen jól összejöttünk, mi is vele mehetnénk, és segíthetnénk neki. A dutyinál márpedig minden hely jobb, így elfogadva emberünk javaslatát, az első pályán megismerkedhetünk képességeinkkel. Ezek egy teljesen mindennapos FPS repertoárjánál sajnos semmilyen tekintetben nem mutatnak túl: futhatunk, lőhetünk, ugorhatunk, mászhatunk, és ezeket tetszésünk szerint kombinálhatjuk – a memóriánk nem fog belefáradni a milliónyi gomb megjegyzésébe.

A Human Head Studios következő játéka előreláthatólag az E3-on fog bemutatkozni. A program még azelőtt híres lett, hogy bejelentették, vagy legalább a címét elárulták volna, ugyanis várhatóan ez lesz az első játék, ami a Doom 3 engine-t használja (persze csak a Doom 3 után, bár ki tudja…).

Azt mondják, a legjobb akciófilmek a bosszúról szólnak; úgy tűnik a Dead Man's Hand készítői is osztják ezt az álláspontot, mert a közel harminc pálya végigküzdésének egyetlen igazi célja, hogy megtaláljuk volt bandatagjainkat, és bosszút álljunk rajtuk (értsd: nyirjuk ki őket). Az igencsak egyszerű, de kielégítő történetet egy bájos menyecske teszi némiképp romantikussá, de hát a legtöbb FPS nem is a szövevényes, kiismerhetetlen történetéről és mélyenszántó karakterábrázolásáról híresül el…

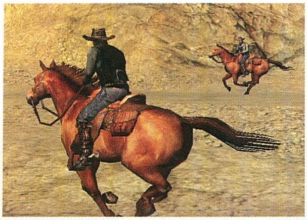
A Jó, a Rossz, és az Átlagos

A játékmenet hozza a hasonló programok Doom óta bevett kliséit: megyünk és gyilkolunk, csak most földön kívüliek vagy kommandósok helyett villámkezű, kalapos banditákat kell szitává lőnünk, lézerfegyverek és rakétavetők helyett pedig pisztolyokat és puskákat használhatunk fel ezen tevékenységünkhöz. Gyilkoló

Elnézést, a Western City Centert keresem…

Pénzt vagy életet! Áh, tőled inkább életet…

Ekkora pisztolyt elég tartani, nemhogy célozni…



A játék "nagy újítása": a lovaglás

alkalmatosságainkat minden küldetés előtt magunk választhatjuk ki egyre bővülő repertoárunkból, és újdonság, hogy minden csatába indulás előtt le kell játszanunk egy pókermeccset, aminek függvényében bónusz lőszert és életerőt nyerhetünk virtuális ellenfelünktől. Sajnos ez a minijáték nagyon egyszerűre sikeredett, mindössze annyi lehetőségünk van, hogy a kiosztott lapok közül tetszőleges számú helyett újat kérjünk, és amennyiben van valami értékelhető kombinációnk, úgy az értékének megfelelő nagyságú bónuszokat kapunk. Pont a póker sava-borsa, a tét, a blöffölés maradt ki... Nyertes parti után tovább játszhatunk, egészen addig, amíg egy párunk sem jön össze, ekkor minden addig nyert plusz szerzeményünket elveszítjük. Egy idő után ez az elég primitív játékocska igen unalmassá válik; ha már ilyesmivel akarták színesíteni a játékmenetet, igazán jobban is megeröltethették volna magukat a fejlesztők.

A szokásos gyilkolászós játékmenet nem tartogat különösebb meglepetéseket. Mindig szépen felépített és megtervezett, de majdnem teljesen lineáris pályán kell végigküzdenünk magunkat. A legváltozatosabb helyekről előugró rosszfiúk lemészárlása nem okozhat különösebb gondot, ellenben az ablakokban és mindenféle alkalmatosságok mögött megbúvó sunyi lövészekkel. Gyakran előfordul, hogy egyszerűen nem látjuk, honnan kaphattuk be az adott golyót, bizony néha csak egy-egy pillanatra bújnak elő fedezékükből. Ezt a problémát kívánja kiküszöbölni egy praktikus, nagy ikon, ami pontosan mutatja a bekapott sörét becsapódási irányát, így elvileg könnyen következtethetünk arra, hova is fészkelte be magát a bandita, de még így is sokszor nehéz kiszúrnunk a pernahajdereket. Kissé olyan érzésem volt, mintha egy játéktermi pisztolyos géppel játszottam volna, vagy mintha az egyik legelső, CD-n megjelent, videominőségű játékot, a Mad Dogot nyüstölném: elsőre piszkosul nehéz végigvinni pár pályát, de miután megtanultuk, mikor, honnan, ki akar épp némi ólommal gazdagítani, rögtön pofonegyszerűvé válik az egész. A három fokozat legkönnyebbjén nem lesznek ilyen frusztráló problémáink (egyébként bármelyik pályán átválthatjuk a nehézséget), a legnehezebb fokozat viszont kellő kihívást jelenthet második alkalommal is, még ha ezt elég gyenge mesterséges intelligencia mellett érték is el.

EMBERFEJ ÉS HALOTT KÉZ

A fejlesztőcsapat, úgy tűnik, valamiért igencsak vonzódik az anatómiához. A jó ég tudja, vajon miért a Human Head (emberfej) névvel ruházták fel annak idején önmagukat. Ugyancsak rejtély, miért ezt a kissé hosszú és kacifántos címet kellett új játékuk nevéül választaniuk, mindenesetre kíváncsi lennék, a játékosok mekkora hányadának esik le belőle azonnal, hogy itt bizony kőkemény western FPS-ről van szó. A név alapján a történelemhez konyítóknak inkább az egyház ugorhat be, ugyanis a középkorban létezett a halott kéz, azaz a manus mortuna joga: az egyházi birtokok elidegenítésének, koronára visszaszállásának tilalma.

A milícista halála (1936) A magyar származású Robert Capa világhírű képe nem a vadnyugaton készült, de igazi halált örökített meg.

> **"A vadnyugati téma ennél jóval többet érdemelt volna – de még így is szórakoztató a játék"**

Nagyon tetszett, hogy az egyes pályákon nem csupán a továbbjutás a cél, hanem a minél nagyobb pontszám elérése is, amit különböző lövésztrükkök bemutatásával érhetünk el. Szinte bármi törhetőt (üveget, dobozt) eltalálva bónusz pontokban részesülünk, csakúgy, mint amikor lelőjük ellenfeleinket. Külön pont jár például a kalap lelövéséért a banditák fejéről, de akár a falu felett körözö madarakat is lepuffanthatjuk ilyen célból. Minél gyorsabban hajtunk végre ilyen mutatványokat egymás után, annál magasabb pontszámot fogunk kapni következő áldozatunkért, ráadásul ilyenkor átmenetileg növekszik alternatív fegyverhasználati hatékonyságunk is!

A program szíve a legújabb generációs Unreal motor, és bár jóval kevésbé használták ki lehetőségeit, mint mondjuk a néhány oldallal előbb bemutatott Pandora Tomorrow-ban, nagyon szép és részletesen kidolgozott látványvilág tárul elénk. A textúrák élesek és a karakterek arckidolgozottsága is kiemelkedőnek mondható. A táj megvalósítására összességében mégis csak erős közepest adhatok, mert a pályák borzasztó szűkek: mindig minden alternatív út le van zárva előlünk, és a tereptárgyak mennyiségén is ugyancsak lett volna még mit bővíteni.

Az átvezető mozikat a játék grafikus motorjával oldották meg, méghozzá igen ötletes módon. Animációknál a régi idők hangulatát fokozandó a játék átvált feketefehérbe; kár, hogy a párbeszédek színvonala a B kategóriás westernfilmeket idézi, bár szinkronhangnak szerencsére megfelelően mély, durva orgánumú, kellő beleéléssel játszó színészeket sikerült megnyerni. A zene hozza a jó kis western hangulatot, ráadásul elég változatos aláfestéssel találkozhatunk az egyes pályákon. Ugyanígy teljesen korrekt minden fegyverropogáshang is, bár környezeti zajokból elég kevés van, és azt sem értem, a banditák beszélgetését miért nem sztereóban és a távolságnak megfelelő hangerővel halljuk: így elég nehéz kiszúrni, honnan jönnek a beszédfoszlányok.

Az ítélet kihirdetése előtt még külön ki kell emelnem, hogy a játék ízléses, szép korabeli ábrákkal illusztrált kézikönyvvel került forgalomba, ráadásul ára is kedvezőnek mondható: tengerentúlon a szokásos negyvenötven helyett húsz dollárért hozzáférhető, ami ugyancsak szokatlan egy ilyen fejlett grafikus motort használó, és élvezetes játéktól!

Szép, átlagos, kétszer fogyasztható

A Dead Man's Hand nem váltja meg a világot, és nem hoz semmi igazi újdonságot a műfajba, viszont sikerrel varázsolja monitorunkra egy letűnt éra hangulatát, méghozzá szép megvalósításban, teljesen lineáris, de élvezetes játékmenettel körítve. Bár nem az új Half-Life-ról van szó, a Dead Man's Hand lényegesen jobb napjaink átlag FPS-einél, így a stílust kedvelő játékosnak már csak az igényes körítés és a baráti ár miatt is érdemes tenni vele egy próbát!

Greg5

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	10/15

75%

összhatás 3/5

\+
- igazi western hangulat
- részletesen kidolgozott grafika
- megfelelő kihívás mindenkinek

–
- kissé bugyuta ellenfelek
- teljesen lineáris
- nem hoz semmi újat a műfajba

Far Cry 93%
Outlaws 85%
Firestarter 55%

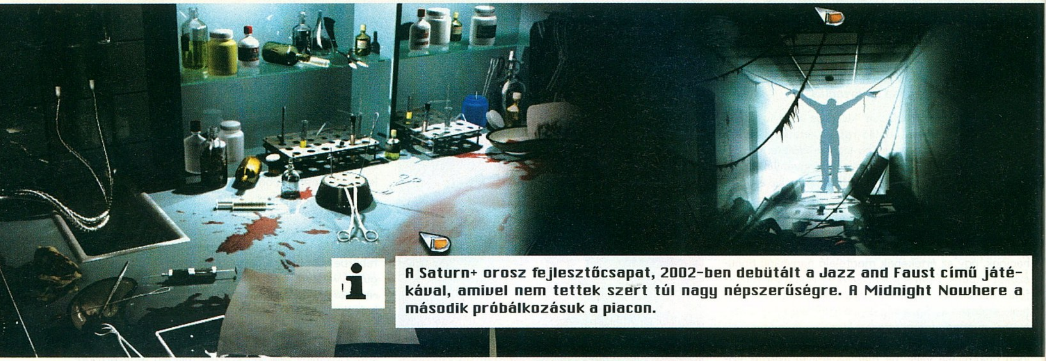
Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB VRAM, 2 GB HDD

A könnyűvérű hölgyek éppúgy minden western történet elengedhetetlen szereplői, mint a revolverhősök

Sex & drugs & rock 'n roll orosz módra

Midnight Nowhere

:: fejlesztő saturn+ :: kiadó buka entertainment :: web www.buka.com



A Saturn+ orosz fejlesztőcsapat, 2002-ben debütált a Jazz and Faust című játékával, amivel nem tettek szert túl nagy népszerűségre. A Midnight Nowhere a második próbálkozásuk a piacon.

Antialkoholista lévén nincsenek másnapos élményeim. Sosem tértem még magamhoz árokparton, sosem ébredtem arra, hogy épp most dobnak ki egy kocsmából záróra idején, vagy arra, hogy az éjszakai busz sofőrje ráz belém lelket. Így nem igazán tudom, mi számít extrém ébredésnek, de szentül hiszem, hogy aki egy hullazsákban ébred a proszektúrán, azért alaposan meglepődhet. Ez történt a Midnight Nowhere főhősével is, lehúzta a cipzárt, kidugta a fejét, és arra eszmélt, hogy holttestekkel van körülvéve. Mit tehet ilyenkor a szerencsétlen halandó? Megpróbál emlékezni, hogy hogyan került ide. De mi van, ha nem emlékszik semmire? Egyszerűen semmire…

Az emlékezetkiesés nem esik ki

Ismét egy névtelen amnéziás hős, ismét fogalmunk sincs, mi történt velünk, és ismét nekünk kell felfedezni mindent egy kényszerű instant önismereti tréning keretében. Hú, de szerettem régen az ilyesmit! Emlékszem, amikor öt éve a Nomad Soulban bekerültem Omikron városának forgatagába egy rendőr bőrébe bújva, és nyomozni kezdtem az ismeretlen után. Nem kevésbé élveztem, amikor Silent Hill sajátos atmoszférájában kellett felfedeznem Heather valódi énjét lépésről lépésre. Ám a Sanitarium nevű kultusz-kalandjáték, a Planescape Torment című legendás RPG, nemrég a XIII is hasonló szituáción alapult, és még sorolhatnám… Ha egy játék főszereplője vagy, az amnéziáddal már nem fogsz kilógni a sorból. Én mindenezek ellenére az újdonságot megillető nyitottsággal ültem le a Midnight Nowhere elé, és próbáltam befogadni mindazt, amit kínál.

> "Tipikus orosz fejlesztés: bíztató előjelek és lelkesítő előzetesek után bűn rossz játék…"

Point & Click Silent Hill

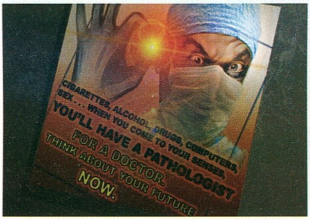
Az első képek, amik kijöttek a játékról, igencsak figyelemfelkeltőek voltak, a Resident Evil és a Silent Hill műfaját idézték, amiből nekünk, PC tulajdonosoknak nem jut valami sok. Kissé csalódott voltam, amikor megtudtam, hogy point & click kezelőfelületű játékról van szó. Egy vérfagyasztó horror-kaland esetében billentyűzetről irányítva sokkal inkább a főhős nézőpontjából szereti az ember szemlélni a világot; szép kényelmesen kattintgatva az egérrel, hátradőlve a fotelban jobbára csak a külső szemlélő szerepét érzem magaménak. Így nem lehet átélni a borzongást, ez nem ugyanaz – gondoltam. A játékélmény ezt igazolta. Nincs de ellenemre az egerészés, de a horrorral nem alkotják a legjobb párost.

Szex, horror, cinizmus és dögunalom

Ha csupán a kezelés alapjain ütközöm meg és megáll itt a dolog, akár még jó játékélményben is részem lehetett volna, de nem volt. Csak vártam-vártam, hogy mikor kezd el végre patakokban folyni ez a lassú víz, de csak nem indult be a játék. Hozzáteszem, a vér sem folyt patakokban ebben a lepusztult, mozdulatlan világban, mert már teljesen rászáradt a padlóra. Az egész játék olyan halott maradt, mint a hullák körülöttem. Órák teltek el, míg végre emberekkel találkoztam, és erre ők is mit tesznek? Letartóztatnak és börtönbe zárnak! Előtte még örültem, amikor egy biztonsági kamera felvételén először láttam életet. Hátha találkozhatok velük élőben is – gondoltam, de mire megtaláltam őket, már ugyanolyan hallottak voltak, mint az eddigiek.

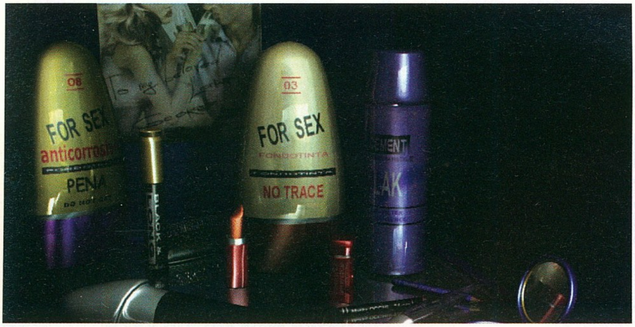
Ha nincs kihez szólni, az ember hamar megtanul magában beszélni. Főhősünk esetében ebben nem is volt hiba… Anonymusunknak be nem áll a szája a játék során, mindent kommentál, Gabriel Knightot és George Stobbartot lekörözni próbáló cinizmussal eredetieskedik. Beszólásai többségében nagyon erőltettek, megfáradt szarkazmusa képtelen ellensúlyozni szürkeségét. Tökéletes sablonfigura, silány reprodukció, nincs semmi valódi jellege, teljesen elmaradt a lénye. Kiugró pontját csupán az újra meg újra megnyilvánuló nekrofil hajlandósága adja: nem nagyon fogja vissza a libidóját az, hogy a megcsodált nőből már távozott a lélek… Ha rábukkan egy mutatós női holttestre a hullazsákban vagy a fürdőkádban, szabadjára engedi a fantáziáját. Szavai egyébként sem jeleznek túl sok együttérzést a halottakkal vagy a történésekkel, mintha mindent csak pótcselekvésből tenne. Úgy fest, mintha azért próbálná meg felfedezni, hogy ki ő és mi történt körülötte, mert épp nincs jobb dolga, de bármelyik pillanatban képes lenne azt mondani, hogy inkább leül tévézni. Én azonban ismerek valakit, aki még nála is kevésbé élte bele magát a dologba: saját magamat!

> Végre egy kis társaság! Biztos ezt akartuk...?



> Ha másban nem is, morbiditásban erős a játék

> Nem látta valaki Brinkmann professzort?



Viagra-klónok a jövőből... úgy tűnik, a játék fejlesztőinek igen súlyos nőhiánya lehet

Egyetértek azzal, hogy pozitív dolog lehet, ha az ember megőrzi a hidegvérét éles helyzetekben, amennyire csak tudja, de ha az amnéziás pasi megállás nélkül viccelődik a vérfürdőben, könnyen okozhat zavarokat a játék és a játékos között. Nagyon érdekes és kaotikus keresztezése ez a horrornak és a kalandnak. Képtelen voltam átélni a történetet, túl nyomasztó volt és nem elég rejtélyes. Valamelyik asztalfiókban találtam egy kártyát, mire a főhős megkérdezte: „vajon így dugják el a kártyákat, vagy csak itt felejtették?" Körülbelül ekkora vehemenciával viseltettem a többi kérdés iránt is. Nem éreztem úgy, hogy személyes küldetésem van, a játék egyszerűen nem adta azt a pluszt, de még csak a minimumot sem, hogy késztetésem legyen bármit felfedezni vagy továbbhaladni. Bármelyik ponton simán kiszálltam volna a sztoriból úgy, hogy nem éreztem, hogy lemaradok bármiről is. Semmi dinamizmus, folytonosság, csak stagnáló, darabos játékmenet, nagy ritkán néhány apró fordulattal tarkítva.

Az orosz fejlesztőgárda valamivel azért megpróbálta feldobni a játékot, és erősen korhatárossá tette azt rengeteg verbális és képi szexuális utalással. A börtönben és az irodákban megcsodálható meztelen női képek, vagy az erotikusan (?) elterülő női holttestek mellett különleges ráadásként az óvszer, illetve a vibrátorból szerzett elem is helyet kap idővel atárgylistánkban. Talán arra gondoltak, hogy ezzel fel lehet majd rázni az álprűd amerikai közönséget, de az okosabbja nem hagyja magát. Jómagam nem rendelnék óriás pizzát egy nem túl jó pizzériából csak azért, mert adnak hozzá ajándékba egy szelet csokit. Csokit lehet venni a boltban is, sőt, ott még van táblástól is. Persze mindenki döntse el maga, hogy megéri a csokiért a pizza, a pizza árán...

A szex mellett elég kevés teret kap a humor és a fantázia. A verbális próbálkozás kudarcáról már meséltem, de hadd említsem meg külön a vizuális nonszenszek legszebb gyöngyszemeit is. A készítők nem túl sok bizalmat fektetnek az alternatív jövő technikai és informatikai fejlődésébe, mert a játék elvileg 2015-ben játszódik, de azon kívül, hogy a gépeken Windows 2015 fut, nem korszerűsödött semmi. Sőt úgy fest, mintha inkább visszafelé haladtunk volna az időben. A régi idők örökzöld játékai annál nagyobb bizalmat kaptak halhatatlanságukat illetően, ugyanis az egyik virtuális PC könyvtárlistájában a következő címeket találtam: Duke 3D, Doom, Wolfeinstein.

Vedd fel, amit látsz! Használd és szólj hozzá!

A katasztrofális és kilátástalan játékmenetet már csak a kezelhetőség múlja alul. Hogy lehet ezt egy point & click játéknál elrontani? A Midnight Nowhere erre is megadja a választ. A használható, felvehető, mozdítható tárgyak a képernyőn mind csak egy nagyon kis ponton aktiválhatók. Ha teszem azt, be szeretnék menni egy ajtón, nem lesz az egész ajtó aktív, csak mondjuk a kilincsnél, vagy a lift esetében a hívógombnál aktiválódik a kurzor, akármilyen kis rálátás is esik ezekre. Nagyon nehéz észrevenni, hogy mi az, amivel tudunk kezdeni valamit. Ajánlom mindenkinek, hogy a hullák átkutatásánál főleg legyenek alaposak, mert nem biztos, hogy csak egy dolgot rejtenek. Van, akinek a zsebében, és a kezében is van valami nélkülözhetetlen, de ehhez pontosan kell kattintani. A legrosszabb élményem ebből a szempontból az volt, amikor el kellett húznom egy hullát a liftajtóból, és összevissza kattintgattam rá és köré, míg kb. tíz perc után végre sikerült eltalálnom a megfelelő pontot...

A játékot kiadó Buka Entertainment sztorija igazi orosz sikertörténet. Tíz éve alakultak, és azóta több, mint száz (!) játékkal jelentkeztek a világpiacon. A siker előtt meglehetős értetlenséggel áll a világ, hiszen a Buka játékainak nagy része a Midnight Nowhere-hez hasonló minőségű. A titok az orosz fejlesztők (a Buka csapat kizárólag honfitársakkal dolgoztat) rendkívüli olcsóságában rejlik, így egy-egy játék már párezres eladással is nyereséget termel.

Még nehezebbé teszi az egészet, hogy több szempontból is fel kell fedezni a terepet. A bal felső sarokban négy ikon látható, amelyek közül egyszerre csak egy aktív. A négy ikon: a megtekintés, a beszéd, a tárgyfelvétel, illetve a tárgyhasználat. A legtöbb esetben a legmegfelelőbb opciót a tárgyhoz mindig automatán kínálja fel a játék, de ez sem törvényszerű, szóval, ha az egyiket kiválasztottuk, és nem találtunk semmit a képernyőn, még próbálkoznunk kell a többivel is, mert van, ami nem látható, csak felvehető. Van olyan dolog is, ami csak megtekintés után használható. A tárgyak kombinálása a tárgylistában nem kevésbé körülményes. (Kiválasztom az első tárgyat, felveszem, használom, kiválasztom a második tárgyat). Úgy tűnik, csak úgy tudtak nehezíteni a játékon a fejlesztők, hogy nehézkessé tették. Így azonban öncélúan nehéz, mert a feladatok nem dolgoztatják meg túlságosan az agyat. Ha már megtaláltuk, mit lehet használni, azt is tudni fogjuk, mire kell, mert ez általában adja magát. Zárt ajtók és kulcsok, floppyk és számítógépek, PIN kódok és számzárak – többségében ezek ismétlődnek, ritka az eredeti ötlet. A nehézség a kezelhetőség körülményességéből és a képernyő irdatlanul elrejtett aktív pontjaiból adódik, ezek együttesének köszönhetően nehezebb benne leírással haladni, mint egy normális kalandjátékban önállóan. Ehhez hozzáadva a monotonitást és a főszereplőtől átvett érdektelenséget, nagy eséllyel pályázhat az év legrosszabb kalandjátékai közé...

A valódi horror

Annyira szeretnék valami jót szólni a végén, bár nem hiszem, hogy túl jól hangzanak a következők: ha tudom, hogy ez vár rám, az elején inkább visszahúzom a hullazsák zipzárját. A legtöbb külföldi kolléga a zenét emeli ki a játék tesztjében – a muzsika rám személy szerint fejfájdítóan hatott, úgyhogy ez sem jött össze. Rég nem akadt már példa arra, hogy teljesen kikapcsoljam a zenét egy játékban, itt viszont csak a szintén nem túl nívós hanghatások társaságában maradtam. A cipőm ugyanúgy kopog minden felületen, ami néhol elég szembe... akarom mondani fülbetűnő, a szinkron pedig épp hogy kielégítőnek mondható. Talán a grafika menti meg az egészet, ami – bár szintén teljesen élettelen – elég aprólékos és mutatós. Most tegyem még hozzá ezek után, hogy azért még az sem versenyképes teljesen a legtöbb konkurensével szemben? Hát van nekem szívem? Nem számít, ehhez a játékhoz nem szív kell, hanem gyomor. A gyomorrontás azonban garantált...

Ulukai

grafika	20/25
zene	06/15
játékélmény	08/40
kategórián belül	03/15

38%

összhatás 1/5

\+
- Szép grafika
- Gazdag környezet
- Apokaliptikus hangulat

–
- Kalandjátéknak túl halott
- Horror játéknak túl unalmas
- Nagyon nehézkes a kezelés

Silent Hill 3	91%
Syberia	85%
Sanitarium	82%

Minimum gépigény: Pentium II. 400 MHZ, 64 MB RAM, 1 GB HDD

Kapjuk fel a telefont és húzzunk a Mátrixba...

Egy kis nekro-feeling...

Szex és New York

Singles Flirt up your Life!

:: fejlesztő rotobee :: kiadó deep silver :: web www.singles-the-game.com

A Rotobee német fejlesztőcsapat (de annyira német, hogy nincsen angol nyelvű honlapjuk sem!), 2002-ben alakultak Berlinben. Húsz évnyi játékfejlesztői tapasztalat áll a csapat tagjai mögött, de a Singles az első játékuk együtt.

A régi időkben, ha megjelent egy egyedi, látványosan új ötletekből építkező játék, hónapokon belül elindult a nagyüzemi klónozás (emlékezhetünk még a fantáziátlan Doom-, vagy C&C-koppintások tengerére). Fura módon az utóbbi évek újszerű, kirobbanóan kreatív játékait elkerülte ez a vész; legalábbis eddig ritkán hallottunk Black & White-ot, Simset, vagy GTA-t másoló játékokról. A Singles készítői most megtörik a hagyományt: kozmikus léptékekben mérhető pimaszsággal kopírozzák a Simset, hogy 3D-s kivitelezést, és erotikát keverve hozzá megpróbálják megismételni annak sikerét.

Te is más vagy

Bridget Jones óta tudjuk, hogy szinglinek lenni jó – a játék erre még rá is dupláz azzal, hogy egy-egy egyedülálló fiút és lányt költöztet közös lakásba (ízlés szerint játszhatjuk lány–lány vagy fiú-fiú felállásban is), és ránk bízza Ámor szerepét. Nem véletlen a közismert 18-as karika a játék dobozán, ugyanis itt a Simstől eltérően van célja a játéknak: az, hogy az alapban egymáshoz semlegesen álló párocskát összehozzuk az ágyban. Ehhez flörtölés, kacérkodás, és különféle erotikus játékok rendkívül tágas arzenálját adja a kezünkbe a program. Bár mindkét szereplőt mi irányítjuk, ezzel nem élhetünk vissza, és nem ronthatunk ajtóstul a házba; a program csak fokozatosan adja meg az egyre forróbb akciókat lehetővé tevő opciókat. Amig az első csókig sem jutottunk el, hiába kattogtatunk az erotikus masszázs menüpontján, semmi nem fog történni... Ha azonban ügyesen haladunk a hódításban, végigzongorázhatjuk a teljes Káma Szútrát!

Te sem vagy más

A játék 3D motort kapott: a látványvilág leginkább a Ghost Masterre emlékeztet, annál kevesebb effekttel, de szebben kidolgozott karakterekkel. A modellek anatómiailag tökéletesen kidolgozottak (ezt ellenőrizhetjük, ugyanis a karakterek levetkőztethetők, és centiméteres közelségbe vihetjük a kamerát hozzájuk), de az animációjuk kissé suta, és gyakran hajlamosak belelógni egymásba (és ezt kéretik nem félreérteni!).

Ezen felül az egész játék kivitelezésben és tartalomban egyaránt döbbenetes Sims-lopás – a HardWired egyik fórumozóját idézve: „annyira pofátlan nyúlás, hogy az én arcom égett játék közben". Ugyanaz a kezelőfelület, a halandzsanyelven beszélő figurák, a „ráklikkelek egy tárgyra és előugranak az akció-ikonok" rendszer, a lakásfelszerelési és vásárlási lehetőségek, a fejleszthető képességek és testi-lelki igények – hadd ne soroljam tovább... A vicc az, hogy a jó helyről lopás miatt a játék még így is szórakoztató és élvezetes!

Amit nem sikerült átemelni a Simsből, az éppen a játék lelkét adó zseniális AI. A Simsben ennek köszönhetően a beavatkozásunk nélkül is zajlik az élet, a karakterek ellátják magukat, tesznek-vesznek – itt viszont bután kóvályognak fel-alá a lakásban, és sikertelenül próbálnak valamit kezdeni az idejükkel... A Simsben rendelkezésre álló hihetetlen mennyiségű lehetőség a szociális életre nyomokban sem található meg, cselekvési szabadságunk szinte kizárólag a párkapcsolat elmélyítésében van. Így ha pár óra leforgása alatt sikerült hőseinket ágyba bújtatni egymással, megszűnik minden inspiráció a további játékra.

Mindezek tetejébe a program közel sem hibamentes állapotban került a boltok polcaira, ennek illusztrálására álljon itt egy idézet a hivatalos FAQ-ból: „Ha egy karakter beleragad egy akció végrehajtásába, klikkelgess sokat az akció ikonján, majd megjavul magától".

Élőben jobb

Jó kérdés, hogy vajon kit akartak a fejlesztők megcélozni a játékkal. A hivatalos magyarázat szerint azon 18 évnél idősebbeket, akik a Simsben nem tudták valóra váltani titkos vágyaikat. A játékkal foglalkozó netes fórumok tanúsága szerint azonban azok a tizenéves srácok teszik ki a játék törzsközönségét, akiket legjobban a „bárcsak lenne már egyszer egy barátnőm, akinek nem jpeg a keresztneve" netes graffiti jellemez. Nem lehet véletlen az sem, hogy a játék weboldalán tartott szavazáson („melyik a kedvenc karaktered a játékban?") szinte kizárólag a csajok kaptak voksokat, az egyetlen közkedvelt férfi karakternek a számítógépmániákus Daryl bizonyult, akivel az imént említett játékostípus a legkönnyebben azonosul... Nekik a veszélyes bűvésztrükkök szlogenjének megfordításával azt tanácsolom, jópofa játék ugyan ez a Singles, de próbálják ki a dolgot inkább élőben!

Hancu

grafika	21/25
zene	09/15
játékélmény	26/40
kategórián belül	10/15

69%

összhatás 3/5

95% 59% The Sims Partners

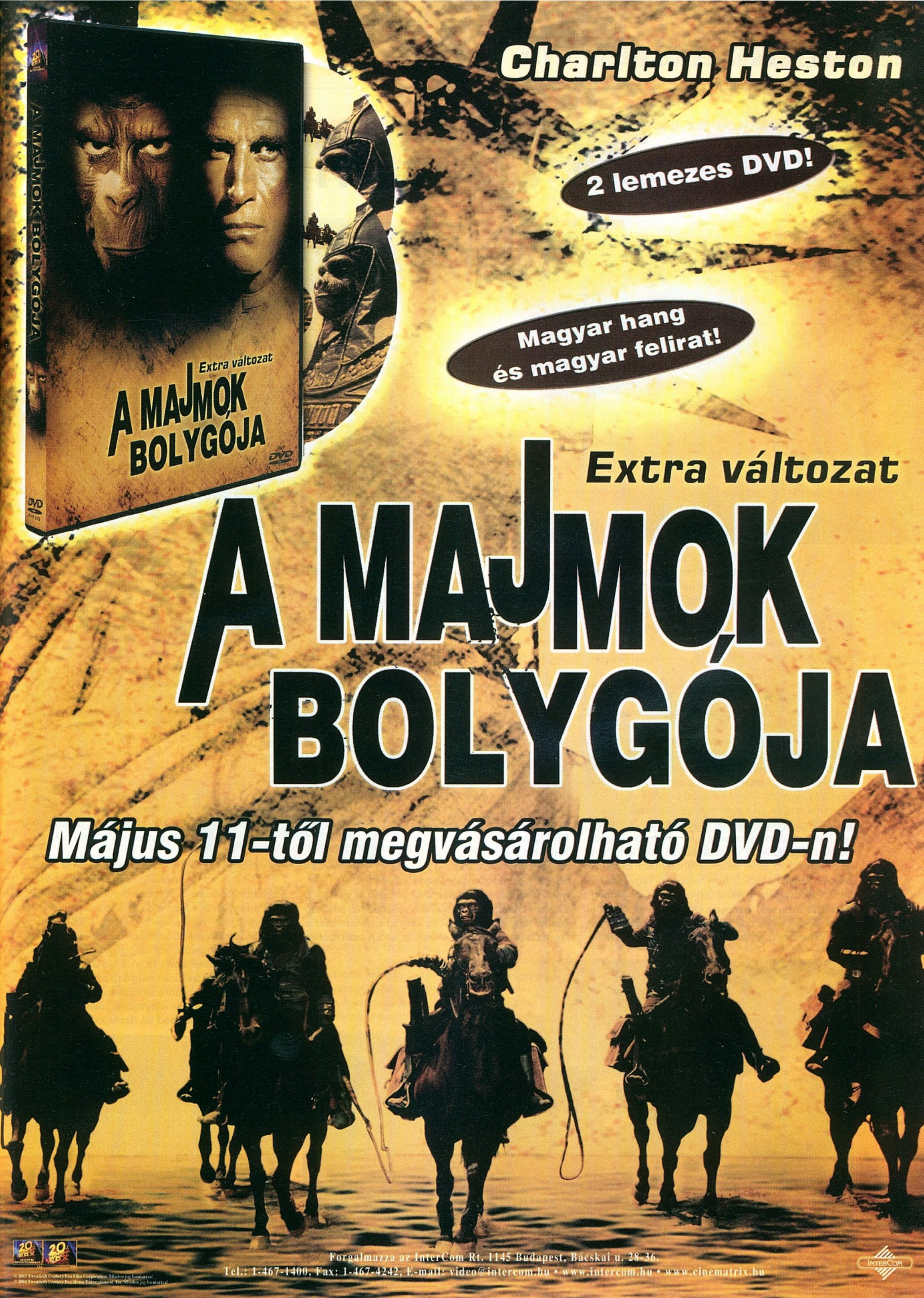
+ Az erotikus Sims izgalmas és eredeti ötlet...

– ...de ez az egyetlen eredeti az egész játékban

Minimum gépigény: P3 1GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 950 MB HDD

A medence ideális hely a hancúrozásra

Alighanem végigvittük a játékot...



Charlton Heston
2 lemezes DVD!
Magyar hang
és magyar felirat!
Extra változat
A MAJMOK BOLYGÓJA
Május 11-től megvásárolható DVD-n!
Forgalmazza az InterCom Rt. 1145 Budapest, Bácskai u. 28-36.
Tel.: 1-467-1400, Fax: 1-467-4242, E-mail: video@intercom.hu • www.intercom.hu • www.cinematrix.hu
© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Minden jog fenntartva!
© 2004 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva!

Tippek-trükkök az életben maradáshoz

Battlefield Vietnam

A következő négy oldalon megismertetünk titeket azokkal a hasznos információkkal, melyek elengedhetetlenek minden olyan újonc számára, akik most ismerkednek a Battlefield világával. Lehet, hogy néhány, sokak számára egyértelmű tény is felüti majd a fejét, de reméljük, a tapasztalt rókáknak is tudunk még újat mondani.

Az alapszabályokról

A Battlefield Vietnam csapatorientált többszereplős játék, melyben a '60-as, '70-es évek korhű katonai járműveivel és fegyvereivel felszerelve két szembenálló fél küzd egymással. A leggyakoribb játékmód a Conquest, amelyben a pályán lévő kontrollpontok megszerzése és megtartása a cél; minél több ilyen pontot birtokol csapatunk, annál kevésbé fogy a csapat ticket-pontja, ami ha eléri a nullát, a csapat veszít. Ezeken a pontokon halálunk esetén újjáéledhetünk, a szerveren beállított időkorlátón belül – ha véletlenül saját társunkkal végeztünk, az újjászületési idő meg is háromszorozódhat (az Enter billentyűvel bármikor kiválaszthatjuk a kívánt helyszínt). Kontrollpontot, vagy más néven zászlót foglalni egyszerűen úgy lehet, hogy megközelítjük azt, majd bizonyos időt töltünk el mellette. Minél többen állunk oda egy ellenséges zászlóhoz, annál gyorsabban foglaljuk el azt. Amikor a számláló a feléhez ér (általában 15 mp), a pontot semlegesítettük, s ekkor ellenséges játékos már nem születhet meg ott. A következő 15 másodpercben végére a zászló a miénk lesz.

Csapatjátékról lévén szó, az igazi cél nem az egyén, hanem a csapat győzelme, de a játék egyénenként is pontoz. Minden zászló semlegesítése egy pontot ér, ha el is tudjuk foglalni azt, még két pontot kapunk. Ezen kívül minden egyes ellenfél kiiktatásáért egy pont jár, saját társunk véletlen vagy szándékos megöléséért pedig mínusz egy pontot kapunk, illetve halmazati büntetésként 15-30 másodperces letöltendő szabadságvesztést, a következő megszületésig. A BFV új játékmódjában, az Evolutionben (ahol a szabályok megegyeznek az előbb említett Conquest móddal) egyéni pontszámunkat pályáról pályára továbbvihetjük. Ezen kívül bekerült a játékba a Custom Combat opció is, amelyben a pályán található összes fegyvert, járművet, és még a harcoló feleket is úgy módosíthatja a szerver indítója, ahogy csak szeretné – aminek eredménye gyakran igen különleges csata lesz.

> **!**
> **Az A38-as hajón tartott Battlefield LAN parti sikerén felbuzdulva az EA megígérte, hogy hagyományt teremt a játékshow-ból. Előbb-utóbb tehát találkozunk egy hatalmas BF Vietnam versenyen is!**

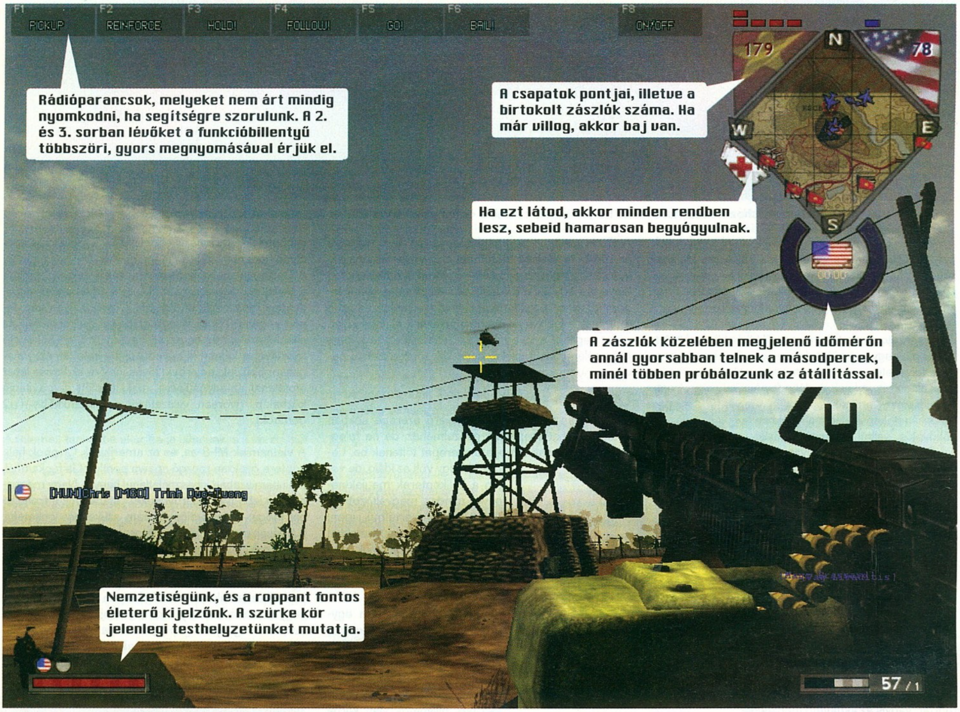
Gyalogság

A játékban természetesen gyalogosokat alakítunk, a csatlakozás után a gép azonnal besoroz minket a kisebb létszámú oldalra, amit fogadjunk el, és ne álljunk át a létszámfölényben álló oldalra. Elsőként két dolgunk van: kiválasztani a megjelenési helyünket, és felszerelésünk típusát. A BF1942-től eltérően négy típust különböztetünk meg, akikkel kétkét fegyver közül választhatunk. Ezen kívül kialakíthatjuk megjelenésünket is, de ennek túl sok értelmét nem látom, hiszen választásunkat le kell korlátozni két fej-, és két testtípusra. Lássunk pár alaptanácsot a kezdők számára:

Ha automata fegyverrel rendelkezel, igyekezz minél rövidebb sorozatokat leadni a távolban feltűnő ellenfeleidre, mert a fegyverek folyamatos tüzelés esetén könnyen félrehordanak. Ha teheted, guggolj (CTRL), vagy hasalj le (Z). Persze ha közelharcba keveredsz, ne tétovázz, hogy rátapadsz-e a bal egérgombra…
A BF1942-vel ellentétben, ha a tár kiürül, nem kell cserélni, a gép automatikusan megteszi ezt helyettünk.
A gránátokat messzebbre elhajíthatod, ha dobás előtt egy pillanattal felugrasz a levegőbe, másodlagos tüzelési módban pedig a lábad alá dobhatod.

Csendélet a vietnami frontról - mérsékelten vigasztaló, hogy közben otthon a háború ellen tüntetnek

Jó ötlet volt kiállni a hídra a lesipuskások elé…



Gyakran előfordul, hogy párbajt kell folytatnunk valamilyen eltévedt ellenféllel, és ilyenkor a kapkodásban eszeveszett tüzelésbe kezdünk – amitől fegyverünk tárja pillanatok alatt kiürül. Ne próbálkozzunk az újratöltéssel! Túl sok időbe és talán az életünkbe fog kerülni. Inkább váltsunk oldalfegyverre, vagy kapjunk elő valamilyen vágóeszközt, és azzal essünk neki a másiknak. Tankok, vagy egyéb, géppuskával felszerelt páncélozott járművek ellen nincs túl sok esélyünk, de azért lehet próbálkozni. Gránátjainkat igyekezzünk a tank alá dobni, ha pedig tankelhárító felszerelést választottunk, célozzunk a tank hátuljára.

Fuss Forrest, fuss!

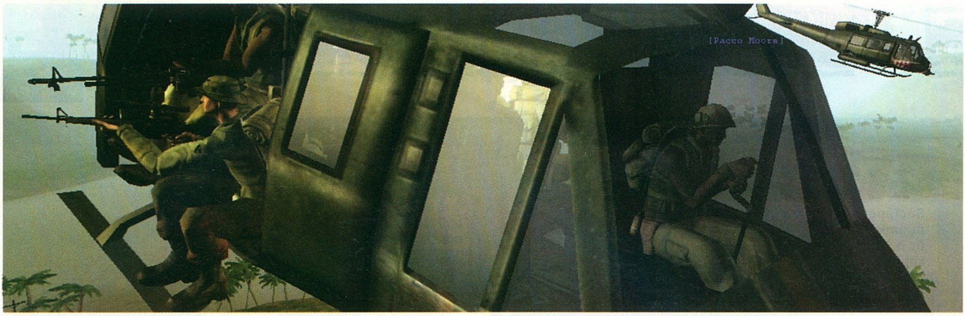
Ha egy vészesen sérült tank pilótája úgy dönt, inkább kiszáll, és lelő minket, mintsem felrobbanjon tankjával együtt, gyakran győzhet. Ha nem látjuk őt, csak azt halljuk, hogy a motor leáll, próbáljunk meg bepattanni a járműbe, majd egy gyors mozdulattal elintézni a settenkedőt. Viszont ha fekete füst száll ki a motortérből, pucoljunk, mert hamarosan robban, és a detonáció magával ránthat minket is.

A vietnami katonák fegyverzetét gyakran gyengébbnek érezhetjük az amerikaiakénál, főleg a mesterlövészekét. Ilyenkor fegyverzetünket érdemes lehet lecserélni elesett katonákéval, a G billentyűt használva.

Műemlék ide vagy oda, bemegyünk a tankkal!

Az RPD (NVA) és az M60-as (USA) géppuska tökéletes légelhárító fegyverek, főként ellenséges helikopterek ellen nyújthatnak hathatós védelmet. Ha nincs a közelben elhárító üteg, nyugodtan szórjuk meg ezekkel a gépeket.
Az NVA felderítője nem csak orvlövészként bosszanthatja ellenfeleit, de különféle csapdákat is készíthet. Karókat és sok kellemetlenséget okozó szögeket hagyhat szerteszéjjel a pályán. Ezeket érdemes mindig a megjelenési pontok köré tenni.

A mobil megjelenési pontok újdonságot képviselnek a játékban, amit feltétlen ki kell használni. Vietnami oldalon alagutakat rakhatunk le a pálya bármely részére, amihez a következőt kell tenni: válasszuk ki a mérnök kasztot, majd a második felszereléstípust (shovel, azaz ásó). Alaposan vegyük szemügyre a pályát: ha minden igaz, saját zászlóink mellett találhatunk még egy spawn-pontot, amire most lesz szükségünk. Szülessünk meg ott, és nézzünk körül. Hopp, egy alagútba szúrt ásó! Vegyük fel a G billentyűvel, majd igyekezzünk olyan helyre kerülni, ahonnan az ellenséges zászlókat észrevétlenül, nem túl hosszú sétával megközelíthetjük. Útközben ne keveredjünk harcba, inkább tegyünk hatalmas kerülőt ennek elkerülése érdekében. Ha a kívánt helyen vagyunk, válasszuk ki fegyvereink közül az ásót, és nyomjuk meg a bal egérgombot…



Az Air America járata leszálláshoz készül, az öveket kérjük bekapcsolni, a dohányzást befejezni, a fegyvereket kibiztosítani!

Igyekezzünk minél gyakrabban változtatni az alagutak helyét, ugyanis az ellenfél sem esett a fejére. Ha észreveszik, hogy sűrűn hátba támadják őket, vagy elfoglalják zászlóikat, megkereshetik, és kiiktathatják értékes alagútjainkat – ugyanis azok elpusztíthatók!

Amerikai katonával akár meg is trükközhetjük az NVA-t, ha ellopjuk egy mérnök felszerelését. Ilyenkor ugyanis ők is felvehetik, majd kilométerekre rakhatják a vietnamiak alagútjait, akiknek jó időbe fog kerülni, míg a frontvonalra visszakerülnek...

Újdonságot képviselnek a játékban a hőkövetős, vállról indítható rakéták, az SA-7-esek. Ezekkel óvatosan kell bánni, mert nem csak az ellenfélre tapadnak rá: könnyen eltalálhatjuk saját társainkat vele. Ezenfelül nem árt tudni, hogy az SA-7 nem csak repülőgépeket, de a járműveket is követi.

Vadászgépek esetében soha ne tüzeljünk az SA-7-essel szemből közeledő gépre, mert a rakéta célt fog téveszteni. Várjuk ki, amíg a gépet oldalról, vagy ami még jobb, hátulról vehetjük célba, mert a hőérzékelő csak így tudja célba juttatni a rakétát.

Ugyancsak újdonság a játékban a mortar, vagyis az aknavető megjelenése, melyeket az NVA mérnökei helyezhetnek el a pályákon. Ezek roppant veszélyes fegyverek, amiket lehelyezés után bárki használhat, és könnyedén kitakarítható vele egy jól védett bázis. Tűzrávezetéses módszerrel is használhatjuk, hasonlóképpen, mint az önjáró lövegeket.

Ne feledd, hogy néhány pályán az amerikai különleges erők felszereléstípusai között megtalálható az egészségügyi csomag. Használd ki ezt a lehetőséget, gyógyítsd vele társaidat és magadat!

Lineáris útvonalú pályán (mint pl. Ho Chi Minh Trail, vagy Cambodian Incursion) próbáljunk meg egyetlen lövés nélkül az ellenfél háta mögé kerülni, és elfoglalni hátsó bázisait. A középút gyakran rögös lehet.

A Battlefield Viatnamban megjelent buja növényzet tökéletes lehetőséget biztosít minden orvlövész számára, hogy a susnyásban lapulva hosszabb ideig ritkítsák ellenfeleiket. De ettől még nem lesznek láthatatlanok! Minden leadott lövéssel felfedhetik poziciójukat azok előtt, akik távcsővel kutatják a környéket, mert a mesterlövészpuska ilyenkor megcsillan a fényben.

Az BF1942-höz képest sokkal több egység rendelkezik távcsővel, melyet nem csupán tüzérségi csapás rendelésére használhatunk. Ha valaki belenéz, a többi játékos a minitérképen láthatja, mi zajlik a térkép túloldalán.

!

Ahhoz képest, hogy igazán csak online játékban élvezhető, a Vietnam nagyon szép eladási eredményeket produkál, jelenleg is vezeti a bestseller listákat az USA-ban, és Skandináviában.

A tűzrávezetéses tüzérségi csapás mit sem változott az 1942 óta. Sajnos még most is kevesen használják, talán azért, mert nem tudják, hogyan működik. A dolog lényege, hogy aki a távcsövébe belepillantva bal egérgombot nyom, egy kamerát helyez el a játéktéren, amit a tüzérek a jobb egérgombbal érhetnek el. Ez a külső nézet segíthet a lövedék célba juttatásához, a képernyő szélén látható szélső csúszkák mozgatásával pedig az irányzékon állíthatunk.

Légierő

Mindannyian tudjuk, hogy a légierő szerepe sokban hozzájárulhat csapatunk győzelméhez, de ne feledjük, hogy csak támogató szerepet töltenek be. Legalábbis így volt ez idáig, de vajon a helikopterek megjelenésével mindez megváltozott-e? A válasz egyértelmű igen, ugyanis a lebegő gépezetekkel könnyen megfordíthatjuk egy csata kimenetelét. Lássuk, mit érdemes tudni használóiknak!

Helikoptert vezetni nem egyszerű feladat, sok gyakorlást igényel. Ami a legfontosabb: soha ne gyakorolj online játék közben! Erre való az egyszemélyes játékmód, ahol nem vesznek pillanatok alatt kárba az értékes járművek.

Használd ki a kávédarálók kapacitását, és mindig várd meg, hogy a közelben lévő társaid is beszálljanak melléd. Ha Hueyt vezetsz, társaid biztos védelmet jelenthetnek, és gyorsabb foglalás szempontjából is fontosak.

Ha többen ültök egy helikopterben, lebegj a zászlók közelében. Így nem csupán gyorsabban foglalhattok, de azonnal tovább is állhattok a következő ponthoz. Tömött helikopterrel gyakran érdemes lehet az ellenség főhadiszállását meglátogatni, mert mint tudjuk, minél többen próbálkozunk, a foglalási idő annál gyorsabban telik, így a bázis elfoglalásának tripla ideje sem olyan hosszú.

Sokat ér a terepszín 200 méter magasan...

A Cobra típusú helikopter nemcsak a valóságban volt a vietnami háború oroszlánja, de a játékban is veszedelmes ragadozóként tűnik fel. Kétszemélyes gép, legénységének mindkét tagja alaposan megszórhatja az ellenfelet. A tüzér nemcsak gépágyúval, de hőkövető rakétával is lőhet. Ha egyedül ülünk bele, és elég magasan repülünk, egy rövid lövés idejére érdemes lehet átpattanni az anyósülésre, majd mielőtt a gravitáció közbelép, gyorsan visszatérni a pilótafülkébe (1-2 gombok).

A vietnamiak MI-8-as, és az amerikaiak Chinook helikoptere gyakran mozgó spawn pontként is funkcionál, amit nem szabad kihasználatlanul hagyni. Nagy magasságban lebegve ejtőernyősöket juttathatunk a frontvonal mögé, aminek előnyét nem szükséges ecsetelni. Bár kicsit unalmas, de ha fontosnak érezzük csapatunk győzelmét, elvállalhatjuk ezek irányítását.

Amerikai oldalon a helikopterek különféle járműveket cipelhetnek magukkal, ha elég ügyesek vagyunk, megpróbálkozhatunk mi is ezzel. Csupán annyi a teendőnk, hogy pilótaként az egér jobb gombját lenyomva tartsuk, és kiengedjük a gép alján található láncot, majd lavírozzunk nagyon lassan a cipelendő tárgy fölé. Ha a lánc a helyén van, körülbelül egy másodpercre lesz szükség ahhoz, hogy beakadjon, amit a képernyő jobb

A parkoló helikopterre csúfos vég vár

Nem leszel ilyen magabiztos, ha tankkal jövünk!

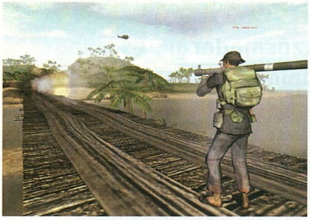
A légtér korlátlan urai: helikopterek...

...repülőgépek...

...itt pedig a változatosság kedvéért mindkettő

alsó részén látható vörös fény zöldre váltása, és egy hang jelez. Mivel minden tárgynak súlya van, ilyenkor nagyon óvatosan kell bánni a botkormánnyal, mert a rakomány radikálisan befolyásolja a repülési modellt. Szálljunk minél magasabbra, és repüljünk lassan!
Hajókon, tankokon, egyéb járműveken kívül cipelhetünk mobil spawn pontokat is, amelyek hatalmas ládaként jelennek meg a pályán – könnyen felismerhetők az oldalukon a sokak által már ismert sárga alapon fekete lovassal. Csak profi pilóták kezdjenek hozzá ezeknek a ládáknak a cipeléséhez, melyek ledobásakor hasonlóan funkcionálnak, mint a vietnámiak alagútjai. Vigyázzunk, ugyanis ezeket a ládákat is el lehet pusztítani, ne az ellenfél bázisa közepére dobjuk őket.
Bár elég nagy pazarlásnak tűnhet, de a magunkkal cipelt járműveket használhatjuk bombának is. Jól irányzott katonai dzsippel könnyen agyonlapíthatunk pár játékost.

A felemelt tankokba akár be is ülhetünk, s a levegőből szórhatjuk az áldást.
Az F4-es Phantom az amerikai légierő büszkeségévé vált a '70-es évek elejére. Ez a gyors, mozgékony, MIG-gyilkosnak is becézett gép nemcsak a levegőben, de a földön is rettegett ellenfél, ugyanis pilótája napalmmal boríthatja be a dzsungeleket. Mielőtt viszont mi is ezt tennénk, mindenképp vessük egy gyors pillantást a minitérképre, hogy megbizonyosodjunk, nincsenek saját egységeink a célterület közelében. Egyetlen eltévedt bomba akkora minuszpontot jelenthet számunkra, ami azonnali kizárást is eredményezhet a játékból.
Ha kifogytunk a lőszerből, nem szükséges kiugrani a gépből, s összetörni azt. Elég szép lassan elszállni saját



A Hídember vietkong értelmezése

GI Joe még földet sem ért, de már tüzel

kifutópályánk felett, máris feltölthetjük készleteinket.
A repülőgépek könnyebb kezeléséhez használj joystickot, és ha gondolod, válts kameranézetet (C billentyű). Gyors kameraváltással érdemes lehet elemezni bombázásunk eredményességét, sokat tanulhatunk a pontosabb időzítésről.
Tudtad, hogy a baloldali Shift lenyomásával és az egér mozgatásával körbenézhetsz a pilótafülkében?

Tankok, tüzérség és könnyű páncélzatú járművek

A második világháborút feldolgozó Battlefield játékban a legfőbb szerepet a harckocsik kapták, melyekkel pillanatok alatt dobogós helyezést biztosíthattunk magunk számára a végeredmény kihirdetésekor. A Battlefield Vietnamban a tankok szerepe enyhén a háttérbe szorult, amit leginkább a fejlett légierőnek, és a gyengébb páncélzatnak tudhatunk be, de természetesen még mindig rettegett ellenfelek a gyalogosok számára.

Az új könnyűpáncélosoknak és tüzérségi egységeknek személyzete ezúttal sokkal inkább ki van téve az ellenfél kézifegyvereinek, ugyanis azok felsőteste egyszerűen kilóg a járműből. Ezt soha ne feledjük, ugyanis a megszokás nagy úr, és gyakran elfeledkezhetünk erről. A vietnámiak BTR-60-as, és az amerikaiak M-110-es páncélosával könnyedén foglalhatunk zászlókat, főképp, ha többen ülünk a gépben – a foglalás idejére ne felejtsünk el hátra ülni, hogy védve legyünk a támadásoktól.
Újdonságot jelent, hogy mostantól az anyósülésen ülők is használhatják fegyvereiket, habár elég kis szögben forgathatják azokat.
Ha elfoglalsz egy kontrollpontot, és gyorsan tovább akarsz onnan állni, vedd fontolóra, hogy elpusztítsd a bázison lévő üres járműveket. Talán a közelbe telepítettek egy ellenséges alagutat, vagy ledobtak egy utánpótláscsomagot, és alig várják, hogy odébbállj, s ellened fordítsák azokat.

Általános etikett az online közösségben

A Battlefield társadalomban létezik pár olyan íratlan szabály, aminek betartását mindig a becsületünkre bízzák. Ezek megszegését a játék nem, de a szerverek adminisztrátorai különféle módon büntethetik, ráadásul betartásuk az élvezetesebb játékhoz is hozzásegít minket. Mielőtt viszont belemennénk ezek taglalásába, íme pár kifejezés, amivel minden Battlefield játék közben találkozhatsz:

TK, vagy teamkiller: szerencsére ezt a fajt már a kihalás fenyegeti, ugyanis a játék kizárással bünteti azokat, akik heccből saját társaikat ölik – de sajnos hosszú hónapokig kénytelenek voltunk elviselni ezeket a „mókás" figurákat. Ha véletlenül elintézzük pár társunkat, a gép kőkemény minuszpontokkal büntet, ha pedig elérjük a minusz ötöt, automatikusan kizárjuk magunkat a játékból.

"A Vietnamot a megjelenése utáni első héten már többen játsszák a neten, mint a BF1942-t!"

Base-, vagy spawncamper: a Battlefieldben nem feltétlen elítélendő az ún. kempelés, tehát a lesipuskás vadászgatás, hiszen ezért találták ki az orvlövész kasztot. Sokan nem kedvelik őket, de ez ellen nincs mit tenni. Más a helyzet akkor, ha egyesek csupán saját pontjukat akarják növelni azzal, hogy bemasíroznak egy tankkal az ellenfél bázisára, majd ahelyett, hogy elfoglalnák azt, kívül maradnak a foglalási zónán, és elkezdik ritkítani a frissen születetett játékosokat. Ezt ne tegyük! Ha valamilyen okból kifolyólag magánakciózunk az oroszlán barlangjában, foglaljunk zászlót is! Olyan bázisra, amelyiket nem lehet elfoglalni, ne is menjünk be. Még ha az ellenfél vesztésre is áll, illendő megadni nekik az esélyt a kitörésre. (Tétmérkőzéseken, versenyeken ezt nem szokás kell figyelembe venni.)

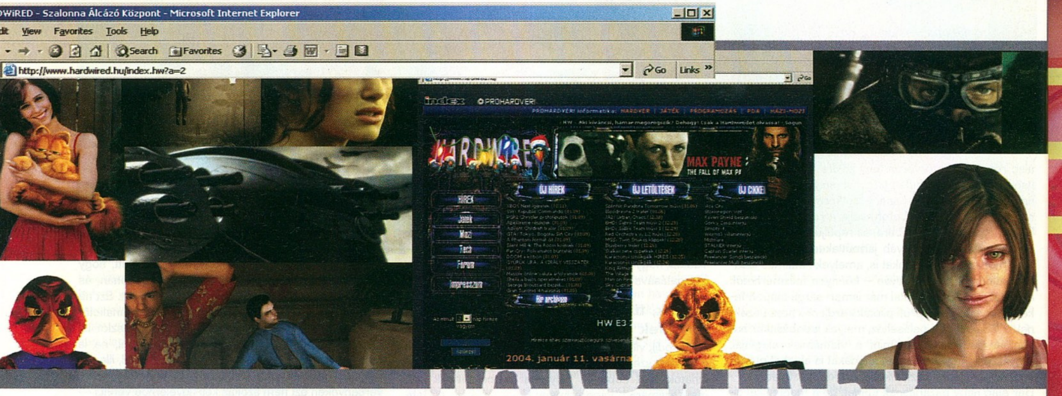
Planecamper: talán ők a játék legbosszantóbb egyedei, akik kizárólag repülni szeretnek, harcolni nem. Nem érdekli őket a csapatjáték, csak a saját szórakozásuk. Arról ismerhetők fel, hogy hangárok, leszállópályák közelében állnak, és miközben mi a csapatunk győzelméért küzdünk, ők ásítozva várják, hogy valaki végre lezuhanjon, és megjelenjen a várva-várt repülőgépük. A legnagyobb ostobaságot akkor követik el, amikor a többszemélyes gépeket egyedül viszik el, s így nemcsak kihasználatlanul hagyják azokat, de a csapatmunkát is hátráltatják. Rajongók már sok vicces animációt készítettek róluk, de szerencsére az ellenséges vadászgépek főbb célpontjai is ők – hiszen mindig lehet tudni, hol vannak. Persze ha lebombázzák őket, legfeljebb a májunknak esik jól, a csapatnak nem annyira...

Ne használjuk taxinak a különféle járműveket, főképp ne azért, hogy előbb elérjük velük a repülőgépeket, mint társaink. A legnagyobb hibát azzal követhetjük el, ha ezeket a járműveket otthagyjuk a kifutópályán, vagy ami még rosszabb, útközben elgázoljuk társunkat.
Játékba belépéskor maradjunk azon az oldalon, amit a gép ránk oszt, majd gyorsan nézzük meg, melyik oldal van létszámfölényben (TAB). Az igazi profiknak teljesen mindegy, melyik oldallal játszanak, előbb-utóbb mindkét oldallal megismerkedhetsz. Állj oda, ahol kevesebben vannak!
Ha valaki azt kéri, vigyük el, azt paranccsal jelzi nekünk – esetleg belelő párat abba a járműbe, amelyik felé igyekszünk. Ne legyünk restek, és várjuk meg a társainkat. Így – bár zsírosabb célpontot jelentünk az ellenfél számára – jóval hatékonyabbak leszünk.

Nem olyan rég bekerült a játékba egy egérrel is kezelhető szavazórendszer, amivel egyszerűen kidobhatók a partiból a nemkívánatos egyének. Ezt régebben konzolból, különféle parancssorokkal lehetett csak elérni. Tartsuk be az illemet, még akkor is, ha ez csupán játék; legyünk tekintettel a többi játékos szórakozására. Sok szerencsét kívánunk mindenkinek, találkozunk a harcmezőn!

Chris

> HARDWIRED AKTÁK 4. RÉSZ



Szösszenet eleinte lesből, a szekrény alól figyelte a kövér kutyát. Megtetszett neki Motyablec kunyerálótechnikája és biztosra vette, hogy ha ő is ilyen meredten néz Flatline arcába, akkor biztos kap valami ehetőt. Egyszer csak lendületet vett és puskagolyóként kilőtt a szekrény alól. Mesteri pályaívet száguldott be és a tacskó fülei között állapodott meg. Felágaskodott kajáért, így magasabban volt, mint Motyablec. A kutya először azt hitte, hogy az őt szándékosan birizgáló szabotőr idővel elunja tevékenységét. Mikor ez nem történt meg, alaposan megrázta magát. Csattogtak bele hosszú tacskófülei. Szösszenet könnyedén megkapaszkodott a kutya szőrében. Tűhegyes fogaival - fegyelmezésképpen - Motyablec baloldalt szálldosó fülébe harapott. Éktelen visítás ébresztette Flatline-t. A hurkára hizott tacskó nem mert megmozdulni, csak fejhangon nyüszített kínjában. Szösszenet a kutya tetején virított, diadalmas pillantásokat küldve az életfenntartó foteljéből döbbenten bámuló pap felé. „S.O.S." feliratú dobozából Flatline előkapott egy vészhelyzetekre tartogatott epertorta-falatot és a pórul járt Motyablec mögé hajította. A szőrmadár tüstént lepattant a kutya fejéről, és villámgyors surranással a süteménynél termett. Flatline közben Motyablec fülét ápolgatta, amely úgy nézett ki, mint egy számítógépes lyukkártya. Át lehetett a látni rajta és még füstölgött is Szösszenet savas nyálcseppjeitől.

Legalább fertőtlenítődtek a tűfogak ütötte lyukak... - mormolta Flatline az orra alatt vigyorogva, miközben Szabadság! márkájú vodkával átitatott kutyaeledellel tömte Motyablecet, aki meglepően hamar elfelejtette fájdalmait és mohón, kidülledő szemmel nyeldekelt. Alig rágta meg az ízes falatokat, azok nyomban eltűntek feneketlen bendőjében. A kövér tacskó ezek után úgy kapott enni, hogy Szőrmadarat előbb mindig lefoglalta egy apró, levegőbe felhajított tortadarab.

Sógun és Flatline meglepetten tapasztalták, hogy a szőrmadár rendkívül finom szálú tollazata koromfeketéből vörösessárgába váltott át. Azt hitték, valami baja történt, ezért hívtak egy pápaszemes madárorvost. A doktor páncélüveg mögül, távcsővel megvizsgálta a HardWired kabalaállatát és kijelentette, hogy Szösszenet szőre a mértéktelen epertorta-zabálás következtében színeződött át. A szőrmadár ettől kezdve, ha tükör közelébe ért, peckesen kihúzta magát és megbűvölten nézegette új bundáját. A változásról kikérte Orfinész, a Flatline monitorja tetején trónoló plüss orrszarvú véleményét is. Hosszas stratégiai értekezés, elvtársias puszik és ölelgetések után úgy tűnt, Orfinész egykedvűen elfogadja barátja új kinézetét, mint ahogy minden eddigi ajánlatot is készségesen támogatott, amit Szösszenet felterjesztett elé.

hogy miszlikbe aprítsa a kereskedőket, csakhogy volt egy kis probléma. Őseitől örökölt díszkardját még a tavalyi szafarin kettéharapta egy Kaktuszhajigáló Fogasrém. Az utcán pánikban futkosó tömeg láttán Szösszenet izgatottan pattogtatta csőrét és egyik lábáról a másikra állt. Ekkor harsantak fel a villanypóznákra erősített megahangszórók, amelyek eddig minden délben pártindulókat zengedeztek. A Nagy Testvér hangja elemi erővel robbant a levegőbe. Túlharsogta a fokhagymától egyre jobban bűzlő járókelők jajveszékelését, de még a hosszúkörműek orrhangú visítását is. Hivatalos közlemény adta a lakosság tudtára, hogy védekezzenek hősiesen, mert éppen most érte el a város határát a frontról győzedelmesen hazaérkező Arany Ezred, akik megkezdték a bevonulást. A bejelentés diadalittasan azzal fejeződött be, hogy az Arany Vitézek mindenkit felszabadítanak, a sebesülteket fokhagymagátló tejzuhannyal permetezik be, a hosszú körmű kereskedőket pedig drága perzsaszőnyegeikbe csomagolva hazáig fogják guritani.

> ["WWW.HARDWIRED.HU - szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."]

Ekkoriban történt, hogy a városbeli piacokat teljesen elárasztották a hosszú körmű perzsaszőnyeg-kereskedők. Mulatságos orrhangon kínálták portékáikat és ettől úgy hangzott a beszédük, mintha szörnyen megfáztak volna. Furcsa módon hamarosan többen lettek, mint a piacot látogató városiak és a régi árusok együttvéve. A kormány örült az árubeáramlásnak, mivel a hosszú körműek finom mézet és csillogó aranyat is hoztak magukkal, ezért nem korlátozták a bevándorlók számát. Igen ám, csakhogy a soron lévő fesztivál alkalmával, amelyet a helybéli szent, Áldott Macskaölelő Firmond tiszteletére rendeztek, megtörtént a baj! A felvonulás közepén, amikor minden városlakó önfeledten az utcákon ünnepelt és a hosszú körműek szőnyegeit bámulta, a kereskedők hirtelen lerántották magukról álcának használt kaftánjaikat! Rémületes fokhagymavető termett kezükben és azonnal tüzet nyitottak a lakosságra, közben orrhangon sikítva harci indulót énekeltek.

Toronyszobájuk ablakából a Szent Megváltó Topimaci papjai tehetetlenül figyelték, mi történik. Sógun szamurájhévtől hajtva mindenáron le akart rohanni az utcára,

Így is történt, este pedig becsöngettek a Hardwired Főhadiszállás kapuján. Aranyszínű vitézruhában mosolygó tiszt lépett a döbbent papok elé.

– Birdy kapitány! – kiáltotta örömében Flatline és földbe gyökerezett lába, mikor a szőrmadár boldog visítással felröppent a tiszt aranysávokkal díszített vállapjára, és ott önkívületben táncolni kezdett.

(...folytatjuk)

adj stílust a mobilodnak

TextBoY

www.textboy.hu

SZÍNES HÁTTÉRKÉP - 06-90-629-999 *

PG180029 PG180074 PG180075 PG180077 PG180177 PG180763

PG180215 PG180232 PG180237 PG180250 PG180274 PG180288 PG180297 PG180316 PG180327 PG180332 PG180335 PG180339 PG180341

PG180372 PG180388 PG180757 PG180476 PG180486 PG180507 PG180510 PG180532 PG180540 PG180555 PG180556 PG180583 PG180584

PG180644 PG180674 PG180676 PG180678 PG180758 PG180742 PG180749 PG180750 PG180751 PG180789 PG180819 PG180832 PG180841

PG180852 PG180856 PG180884 PG180253 PG180254 PG180255 PG180256 PG180257 PG180258 PG180259

SMS-ben:

1795

SMS-ezd el a kiválasztott logó vagy csengés kódját! Csengésnél írd a kód után készüléked típusának első két betűjét. Pl. Siemensnél írd: PG91318 SI

Vezetékes telefonról:

06-90-432-446

Hívd a fenti emeltdíjas telefonszámot add meg a kiválasztott logó vagy csengés kódját és a mobilszámot, ahová kéred.

*LEGÚJABB JAVA-S JÁTÉKOK - 06-90-629-999

MAGYARUL

Fedd fel a képernyő mögött rejtőzködő 9 csodaszép lányt! – PG170008

Számítunk rád a nemzetközi terroristák elleni harcban! – PG170009

Dühös feleséged kihajigálja cuccaidat a házból! – PG170010

Vedd le egyenként a csodás golyókat a tábláról! – PG170011

A Különleges Egység parancsnokaként pusztítsd az idegeneket! – PG170012

LOGÓK

PG60069 PG61138 PG62132 PG65601

PG68252 PG72900 PG73010 PG73036 PG73077 PG73129

PG73159 PG73190 PG73221 PG73264 PG73283 PG73452

PG73469 PG73470 PG73601 PG73960 PG74101 PG74144

PG74206 PG74364 PG74457 PG74618 PG74749 PG74787

KÉPÜZIK

PG100018 PG100100 PG100310 PG100355

PG100452 PG100491 PG101248 PG102188 PG102886 PG102888

PG102944 PG103027 PG103034 PG103080 PG103094 PG103095

PG103186 PG103189 PG103203 PG103329 PG103386 PG103485

PG103662 PG103667 PG103684 PG103697 PG103727 PG103739

PG104178 PG104258 PG104333 PG104426 PG104530 PG104666

PG104812 PG105117 PG100045 PG100156 PG100308 PG101215

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK 06-90-629-999 *

Beethoven - Für Elise PG190243
Billie - Last Christmas PG190244
Billy Joel - Uptown Girl PG190245
Black Sabbath - Paranoid PG190246
Blondie - Call Me PG190247
Blondie - Heart of Glass PG190248
Bryan Adams - Here I Am PG190249
Casablanca PG190250
Celine Dion - A New Day Has Come PG190251
Charlie angyalai PG190252
Christina Aguilera - What a Girl Wants PG190253
Csajkovszkij - Diótörő PG190254
Csajkovszkij - Hattyúk tava PG190255
Dire Straits - Sultan of Swing PG190256
Europe - Final Countdown PG190257
Faithless - Insomnia PG190258
Flashdance PG190259
Flinstones PG190260
Forest Gump PG190261
Gloria Gaynor - I Will Survive PG190262
James Bond PG190263
Jennifer Lopez - If You Had My Love PG190264
Kiss - I Was Made for Loving You PG190265
Knight Rider PG190266
Las Ketchup - The Ketchup Song PG190267
Limp Bizkit - Faith PG190268
Limp Bizkit - Rollin' PG190269
Linkin Park - Crawling PG190270
Linkin Park - Faint PG190271
Linkin Park - One Step Closer PG190272
Lionel Richie - Hello PG190273
Lipps Ink - Funky Town PG190274
Liszt - 12. Magyar rapszódia PG190275
Madonna - Beautiful Stranger PG190276
Madonna - Die Another Day PG190277
Madonna - Don't Tell Me PG190278

Telemedia Kft. 06-1/455-7204

sms társ

TALÁLJ TÁRSAT SMS-BEN!
Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra.
Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek!
gyors • hatékony • biztonságos
az SMS díja csak 76 FT+áfa

ALCATELES LOGÓK

PG52647 PG50059 PG50062 PG50066 PG50102 PG50138 PG52058 PG52512 PG52628 PG52632

CSENGŐHANGOK

P.Diddy & M.Lee - Shake Ya Tailfeather PG92886
Ganxsta Zolee & a Kartel - A legnagyobb pofon PG92887
Varga Zsuzsa - Rázd meg PG92888
Fresh - Utolsó tangó (Spigiboy dancemix) PG92889
Holly Valance - State of Mind PG92891
Zanzibár - Érintés PG92892
Sugababes - Hole In The Head PG92893
Avraam Rousso - Pretty My Pretty PG92894
Venus - Mire jó? PG92895
Audioslave - I am the Highway PG92896
Nickelback - Figured You Out PG92897
Blink-182 - I Miss You PG92898
Usher ft. Lil Jon & Ludacris - Yeah! PG92899
Nickelback - Someday PG92890
Ruben Studdard - Sorry 2004 PG92900
Desperado - Ég veled! PG92901
Limp Bizkit - Behind Blue Eyes PG92902
Pink - God Is a DJ PG92903
Atomic Kitten - Ladies' Night PG92904
Britney Spears - Toxic PG92905
K. Minogue - Red Blooded Woman PG92906
C. Aguilera - The Voice Within PG92907
Unique - Úton PG92908
Bomfunk MC's - Freestyler PG90107
Coca Cola PG90111
Dallas PG90112
Dr. Dre feat. Eminem - Forgot About Dre PG90113
Dragonball Z Theme PG90114
Eminem - My Name Is PG90116
A Flintstone család PG90117
Bigyó felügyelő (Inspector Gadget) PG90119
James Bond PG90120
Jennifer Lopez - Feelin' So Good PG90121
Modjo - Lady (Hear Me Tonight) PG90125
Rózsaszín párduc (Pink Panther) PG90128
Ponyvaregény PG90130
Red Hot Chilli Peppers - Otherside PG90131
Ricky Martin - Livin La Vida Loca PG90132
Sash - Equador PG90135
Vengaboys - Sha La La La PG90145
2Pac - Changes PG90149
Aaliyah - Try Again PG90150
Blink 182 - All The Small Things PG90155
Bon Jovi - It's My Life PG90156
Eminem - The Real Slim Shady PG90166
Grease - Summer Nights PG90171
Kaoma - Lambada PG90174
Santana - Smooth PG90187
The Corrs - Breathless PG90194
Zorba PG90204
Alice Cooper - Poison PG90205
Beverly Hills-i zsaru PG90207
B. Spears - You Drive Me Crazy PG90208
Doors - Light My Fire PG90210
Knight Rider PG90212
Mission Impossible PG90215
Star Wars - Cantina PG90220
Star Wars - Opening PG90221
Europe - The Final Countdown PG90222
Eminem - Stan PG90225
Keresztapa PG90226
Bolero PG90239
Jean Michel Jarre - Oxygene PG90243
Jó, a rossz és a csúf PG90244
Metallica - Master Of Puppets PG90248
Prodigy - Breathe PG90252
Vad angyal PG90258
Surda PG90270
Alphaville - Big In Japan PG90278
Kincs, ami nincs PG90289
Szuperzsaru PG90294
1492 - A Paradicsom Meghódítása PG90297
Mr. President - Coco Jumbo PG90301
Limp Bizkit - Rollin PG90308
Mauro Picotto - Komodo PG90310
Az Operaház Fantomja PG90316
Red Hot Chilli Peppers - Under The Bridge PG90317
Aqua - Doctor Jones PG90320
ATB - 9PM PG90321
Batman PG90322
Bon Jovi - Living On A Prayer PG90326
Britney Spears - Lucky PG90328
Christina Aguilera - Come On Over PG90329
Dj Quicksilver - Free PG90334

* A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek, illetve java-s játékok letöltéséhez: - SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve java-s játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra. - SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt. - Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá. - Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda! - Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve java-s játékot! HA CSENGŐHANGOT SZERETNÉL LETÖLTENI: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. - HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. - TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, T330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. - SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK LETÖLTÉSÉRE alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3530, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i -- A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 400 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! - A többszólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms - JAVA játékot, polifonikus csengést és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni - JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 - További info: www.textboy.hu

Ebben a hónapban nem kisebb játéktörténeti legendát sikerült megszólaltatnunk, mint Brian Fargót, a Bard's Tale-sorozat atyját és egyéb remek RPG-k (Neuromancer, Wastelands, Fallout) készítőjét és patronálóját, így természetesen a rovat ezúttal régi idők szerepjátékait mutatja be.

EZZEL JÁTSZOTTUNK:

...5 éve: EverQuest
Hihetetlen, hogy már öt éve annak, hogy műfajának úttörői között megjelent az EverQuest, a nép pedig lassan elfeledte a MUD rövidítést, és megtanulta helyette a MMORPG-t. A masszív multiplayer online szerepjátékok közül először ez a program használt 3D-s megjelenítést – ezzel és remekül kidolgozott világával, Norrath-tal levette a lábukról a függőségre hajlamos játékosokat. A tucatnál is több választható faj és osztály, a hatalmas, a későbbi kiegészítőkkel csak növekvő játéktér mellett a több tizezer egy időben játszó rajongó az EverQuest igazi mágnese – mai napig feledteti az azóta már kissé megkopott külsőt.

...10 éve: Knights of Xentar
Szomorú belegondolnom, de ez a manga-szerepjáték még akkoriban volt sláger, amikor Hancuval egymás melletti kollégiumi szobákban laktunk... A Final Fantasy-iskolát követő RPG-t vizsgák helyett játszottuk végig, és miközben nagyokat derültünk humorán (az összes fontosabb mese és hasonszőrű játék paródiája helyet kapott a Xentarban), egyre elismerőbb hümmögésekkel adóztunk a jól kidolgozott, óriási méretű világnak, a komplett királydrámákat felvonultató csavaros cselekménynek és a hosszú játékidőnek. Emellett vártuk, hogy mikor bukkan fel legközelebb olyan alulöltözött cicamicát ábrázoló kép, amelyek miatt a progi a játéktörténelemben először „csak 17 éven felülieknek" plecsnit kapott az USA-ban...
(Letöltés: http://www.the-underdogs.org/)

...15 éve: Dragon Wars
A harmadik rész után az Electronic Arts nem akart több Bard's Tale-t, ezért Brian Fargo az Interplaynél megalkotta azt a játékot, amely méltó folytatása lehetett volna a sorozatnak. A Dragon Wars sok rajongónak még jobban is tetszett, mint a híres trilógia: bár annak alapjait használta („first person step by step" nézet és hasonló játékrendszer), szebb grafikával rendelkezett, egységesebb világgal és sztorivonallal bírt, és használhatóbb automap-funkciót tudott, mint a nagy elöd. Emellett ez volt minden idők egyik leghosszabb szerepjátéka, egyetlen mitikus kaland, amelynek során se fegyverrel, se mágiával nem rendelkező, túlélni próbáló főhősünk átküzdötte magát rengeteg véletlengenerált helyszínen, és félistenné válva (a programban nem volt szintlimit) lezúzta a Namtar nevű ügyeletes gonoszt. Aki ma esik neki, hosszú hónapokra tegye szabaddá az estéit...
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

...20 éve: Lords of Midnight
Mike Singleton neve már a nyolcvanas években legendává vált, leghíresebb alkotásait, a Lords of Midnightot és a két évre rá megjelent Doomdark's Revenge-et Spectrumra és C64-re egyaránt kihozta. Az éppen húsz éve piacra került első rész ízig-vérig RPG volt, és bár a teljes játék belefért a C64-es memóriájába, eposzi méreteiben felvette a versenyt a Dragon Warsszal. Bár a játék grafikája inkább kielégítő volt, mint szép, a hangulathoz nem férhetett kétség. A progi történetét bevallottan a Gyűrűk Ura ihlette, így a cselekmény középpontjában hatalmas seregeket toborzó hősök álltak, akik a túlerőben levő gonosz ellen harcoltak, és egymástól különválva varázstárgyat kereső partizánakcióktól sem riadtak vissza. Végigjátszásához még évek múltán is közöltek újabb adalékokat a szaklapok.
(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

["Az RPG az egyetlen játékműfaj, ami az idők során csak veszített komplexitásából "]

MISSION IMPOSSIBLE

A szerepjátékok műfajából aztán bőven tudunk lehetetlen küldetéseket mazsolázni. Említhetjük például a Curse of the Azure Bonds hiresen durva utolsó csatáját, vagy a Wizards & Warriorst, amely kétes módon, programhibával tett szert a „végigjátszhatatlan" jelzőre. Idecitálhatjuk a Drakkhent, amely nehézsége mellett a német nyelvvel is komoly fejtörőket okozott (nem létezett belőle angol verzió), vagy akár a Final Fantasyk legyőzhetetlennek tűnő Weaponjeit. Biztos vagyok benne, hogy minden RPG-rajongó tudná folytatni a sort... Egyébként a lehetetlen küldetésekért maguk a szerepjátékosok is sokat tettek – elég, ha azokra a fanatikusokra gondolunk, akik egy karakterrel nyomták (és nyomják) végig a többszereplős RPG-ket (tényleg léteznek ilyen őrültek, egyik cimboránk így vitte végig a Wizardry 7-et gyenge fél év alatt).

BARD'S TALE I-III

Nem maradhat ki a megemlékezésből Fargo mester leghíresebb játékfüzére, az 1985 és 1988 között megjelent Bard's Tale-trilógia. A bemutatkozó rész ott volt az első grafikus RPG-k között (addig leginkább szöveges szerepjátékokban vehetett részt a játékos), és egyszerű, mégis nagy szabadságot nyújtó rendszerével, hosszú és fordulatos, mégsem lineáris történetével a székhez szögezte a műfaj iránt fogékony játékosokat. Előkerültek a spirálfüzetek, szaporodtak bennük a kézzel rajzolt térképek és fejtörők (könnyfakasztó élmény ma megtalálni egy ilyet a padláson...), a játéklapokban pedig rovatokat nyitottak a „hogyan keveredjek ki Mangar tornyából?" típusú kérdéseknek. A második és harmadik rész sem hozott szégyent a Bard's Tale névre, sőt, az utóbbi minden idők egyik legsikeresebb szerepjátékává vált. Az Electronic Arts érthetetlen módon a csúcson állította le a sorozatot, amelynek újraélesztéséről most maga Brian Fargo gondoskodik (lásd interjú).

Stöki

> Tymm, az emberevő óriás a Xentarból

> EverQuest világában a mai napig több, mint 420 000 játékos tölti a mindennapjait - havi tíz dollárért

"Csak azzal foglalkozom, amiben örömömet lelem"
-INTERJÚ BRIAN FARGOVAL-

Brian Fargo nevét a Világ legbefolyásosabb emberei rovatból már ismerhetitek, annyit azonban mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy a Bard's Tale-sorozat, a Wasteland és a Dragon Wars atyja az Interplaynél eltöltött bő másfél évtized alatt aratta legnagyobb sikereit. Végül Fargo egy veszteséges időszakban kénytelen volt a Titus Interactive-nak eladni a vállalatot, ahonnan aztán hamarosan kilépett. Azóta megalapította az InXile fejlesztőcéget, ahol a Bard's Tale újraélesztésére készül...

Az örökifjú Brian

PC Guru: Annak idején miért hagytad ott az Interplayt, és milyen szájízzel jöttél el?
Brian: Természetesen szomorú voltam, hogy otthagytam a közösséget, amit én is segítettem összetartani. Azok, akik a hőskorban velem dolgoztak, valószínűleg életük legszebb napjaiként emlékeznek arra az időszakra. Amikor aztán a cég a Titus tulajdonába került, kiderült, hogy a Titus elképzelései nagyon különböznek az enyémtől, és arra jutottam, hogy az élet rövid és nem fogok olyasvalamivel foglalkozni, amiben már nincs örömöm. Szóval, bár szomorú voltam, tudom, hogy jól döntöttem, és azóta is csak azzal foglalkozom, amiben örömömet lelem.

PC Guru: Milyen érzés visszatekinteni a Titus előtti időkre? 1985-ben kezdted a pályát a Bard's Tale-lel...
Brian: Csodálatos, újításokban és kísérletezésben gazdag korszakot éltünk akkor, amikor még olyan emberek mozgatták a piacot, akik élvezték a játékokat. Különleges idők voltak, de aztán el kellett fogadni a játékipar szükségszerű változásait.

PC Guru: Mesélnél egy vidám anekdotát ezekből a „különleges időkből"?
Brian: Mivel húsz évesen kezdtem az Interplaynél dolgozni, a kollégáimat kellett megkérnem, hogy vegyenek nekem sört a céges partikon... (Az Egyesült Államokban csak 21 éven felüliek vásárolhatnak alkoholt – a szerk.) Ha már sztorizunk, muszáj megemlítenem a leghírhedtebb programozónkat Burger Billt, aki onnan kapta a nevét, hogy több napos hamburgereket tárolt az íróasztala fiókjában...

PC Guru: Az Interplayes ténykedésedből mire vagy a legbüszkébb?
Brian: A klasszikusokká vált játékokra. Bard's Tale, Wasteland, Battle Chess, Castles, Descent, Fallout, Baldur's Gate, és így tovább. Emellett büszke vagyok arra, amit a játékkultúráért tettünk. Az Interplayben a legjobb csapatjátékosok voltak együtt, csupa pozitív egyéniség.

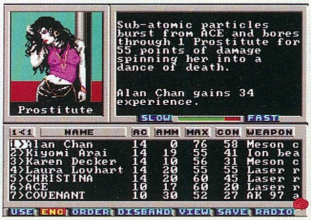
PC Guru: Ezek közül melyik a kedvenc játékod?
Brian: Olyan sok kedvencem van... Talán a Battle Chesst lehetne kiemelni, mivel az volt az első megjelent játékunk, és annak ellenére lett nagy siker, hogy rengetegen jósolták a bukását. A Wastelandet az egyénisége miatt szeretem, a Falloutot a hangulatáért, a Redneck Rampage-et a humoráért. A legtöbbet a Sacrifice-szal játszottam (akkor jelent meg, amikor a játékot fejlesztő Shiny az Interplayé volt), lenyűgözött, hogy a gyors akció és a mindig változó taktikázás milyen szépen megférnek az internetes partikban.

PC Guru: A Bard's Tale óta eltelt majdnem két évtized. A '80-as évekhez képest mi változott meg leginkább a játékiparban?
Brian: Régebben még nem voltak ennyire behatárolva a műfajok, bátrabban kísérletezhettünk, már csak azért is, mert a fejlesztés körülbelül 500-szor, ha nem 1000-szer olcsóbb volt, mint ma. Az eredeti Bard's Tale költsége összesen cirka 100000 dollár volt (Apple II és C64 platformokra). A játékipar még szinte hobbi volt akkoriban.

PC Guru: Mi a véleményed arról az irányról, amerre az RPG-k fejlődtek?
Brian: Több irányról beszélhetünk. PC-n a klasszikus RPG-k egyre összetettebbek, egyre nehezebb beletanulni ezekbe a játékokba, mert már minden a különböző képernyők, szörnyek, fegyverek és egyéb játékelemek számáról szól. Emellett kialakult a Diablo által képviselt, akcióorientált „RPG light" vonal. Konzolon a 13 éveseknek készült lineáris szerepjátékok ideje divik – természetesen akadnak kivételek, de úgy vélem, a többséget ez jellemzi. Az Interplayes időkben még sok ismerősömet le kellett beszélnem néhány játékomról, mert tudtam, hogy nem lenne bennük elég kitartás, hogy megtanuljanak játszani velük. Most már ezeknek az embereknek is készítenek RPG-ket.

PC Guru: Melyek szerinted a jó szerepjátékrendszer ismérvei?
BF: Mindenekelőtt a cselekvési szabadságot kell megteremteni, ez a legfontosabb! A játékosnak éreznie kell, hogy a saját feje után mehet, és úgy fejlesztheti a karakterét, ahogyan akarja. A linearitás és a túlszervezett RPG-elemek a szabadság ellen dolgoznak. Az igazán jó szerepjátékokat többször is végig lehet játszani úgy, hogy mindig új élményekkel gazdagodjunk.

PC Guru: Miben vagy más, mint a játékipar többi „nagy öregje"?
BF: Azt hiszem, leginkább abban, hogy a játékkészítésnek mind a kreatív, mind az üzleti folyamataiban igen nagy tapasztalattal rendelkezem. Fejlesztőként több ezer órányi játékélmény születésénél bábáskodtam, ugyanakkor azt is tudom, milyen egy 500 alkalmazottat foglalkoztató vállalatot irányítani, cégeket vásárolni és eladni, letárgyalni szerződéseket, és így tovább.



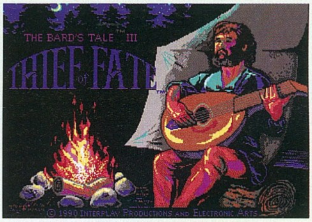
Érdekes találkozás a Wastelandben

PC Guru: Hogyan tudtad hasznosítani ezeket a tapasztalatokat, amikor az InXile alakult és elkezdtétek fejleszteni az új Bard's Tale-t?
BF: Nagyon vigyázok az embereimre, mert roppant ütőképes csapat gyűlt össze. Emellett jobban koncentrálok a tényleges fejlesztést megelőző munkákra. A húsz éves tapasztalatommal sem tudom garantálni, hogy sikeres játékokat gyártunk, de azt igen, hogy jó játékokat!

PC Guru: Tartod a kapcsolatot régi Bard's Tale-rajongókkal?
BF: Amíg az Interplaynél dolgoztam, folyamatosan kapcsolatban voltam velük, akkor is, amikor már a Dragon Warson és a Stonekeepen dolgoztam. Mindig érdekeltek a rajongók kívánságai és elvárásai, és azt hiszem, éppen ezért sikerült megfelelnem nekik.

PC Guru: Viszont most az elvárások hihetetlenül nagyok, elvégre mégis az egyik legnagyobb játéklegenda felélesztésére készülsz – nem félsz, hogy nem tudsz majd megfelelni a rajongóknak?
BF: Természetesen tartok ettől, de a Bard's Tale megérdemli, hogy feltámadjon. A korábbi játékosok közül sokan remélték, hogy – akárcsak a régi részek esetében – first person nézetből lehet majd irányítani a játékot, de ennek a megoldásnak az alkalmazása ma már üzleti katasztrófával érne fel. Olyan játékot készítünk, amely az eddigi RPG-khez képest friss élményt nyújt, önállóan, a legenda nélkül is megállja a helyét, és saját jogon vívja ki a tiszteletet. De mivel a játéknak Bard's Tale lesz a címe, boldog vagyok, hogy én készíthetem el.

Stöki



A legendás Bárd

Battle Chess, a régi idők legélvezetesebb sakkja

Gyári felfestések, a valóságra megszólalásig hasonlító kidolgozás, tavalyi adatbázis

A nemrég megjelent Unreal Tournament 2004 és Battlefield Vietnam miatt a két legaktívabb modkészítő közösség mostanában kevesebb hírrel szolgál, mint általában, hiszen az új játékokkal foglalkoznak; helyüket átvették az egyre növekvő Call of Duty rajongói tábor bejelentései. Ebben a hónapban a Specialists és Asteroids modok mellett a GP4 Season Update 2003-ról is olvashattok, amely az autószimulátorok kedvelőinek okozhat kellemes perceket.

The Specialists 2.0

A Specialistsben a készítők az akciófilmek világát keltik életre a Half-Life motor segítségével. Már eddig is sok mod próbálkozott hasonlóval, de egyiknek sem sikerült ezt ilyen minőségben elérni. A játékmódok hagyományosak: deathmatch, team deathmatch és teamplay (feladat-alapú mód). Az akciófilmes látvány megteremtésének fontos része a mozgás, ezért a játékban rengeteg mozdulatot hajthatunk végre: szaltó, mászás, bukfenc, falon futás, vetődés... Némelyiket többféleképpen is használhatjuk, pl. ha szaltózás előtt felfelé nézünk, lábra érkezünk, ha lefelé, akkor hasra – ezt egyébként a célkereszt mellett kis sáv is jelzi, ami három részre van osztva, mindhárom részhez egy-egy ilyen variáció tartozik. Ez leírva talán bonyolultan hangzik, de a játékban egyszerűen és jól működik. Meg van szabva, hogy mennyi felszerelést vihetünk magunkkal, és bizonyos mozdulatokat nem hajthatunk végre, ha túl nehezek vagyunk.

A fegyverek ismerősek lehetnek filmekből vagy más játékokból. Tudunk kungfuzni is, de ezen felül kések, pisztolyok, gépfegyverek, shotgunok; összesen harmincféle gyilkoló eszköz áll rendelkezésünkre. A kisebbeket lehet párban is használni, és minden fegyverre vehetünk valami kiegészítőt: lámpát, lézert, távcsövet, hangtompítót. Power-upokat is felszedhetünk, amik között vannak olyanok, melyek lelassítják az időt vagy nagyobbat ugorhatunk tőle, nagy segítséget nyújtva kivégzéshez vagy meneküléshez. Másik részük a fegyverekre hat: végtelen töltényt, nagyobb tüzelési sebességet, nagyobb tűzerőt adnak. Jól meg kell gondolni, mikor vetjük be őket, mert általában csak pár másodpercig hatnak. Ezeken kívül találhatunk plusz életerőt, golyóálló mellényt és gránátot is.

Összesen 21 deathmatch és 4 teamplay pályán harcolhatunk, a legtöbb egy-egy film helyszínét dolgozza fel (például a Mátrixból több helyszín is visszaköszön a játékban). A pályák nagy része kitűnő minőségű, rengeteg rombolható tárgy van rajtuk, érdemes jól átnézni az összeset, mert elég ciki egy leomló oszlop mögött fedezékbe bújni. A pályák mérete változó, vannak, amik rengeteg játékost kiszolgálnak, de ha csak ketten vagyunk, párharcot is vívhatunk, ehhez is van megfelelő terep.

A Specialistáknak nagyon jó a hangulata, akciódús pillanatokat élhetünk át vele. Igényes és szépen kidolgozott, minden akciójáték-kedvelőnek ajánlom. A mod hosszabb, részletes leírása megtalálható a DVD melléklet Action! rovatában.

Értékelés: 92%

HB

Jedi Academy: Asteroids mod

Állandó tűzharc, félelmetes manőverek és izgalmas légi harcok – röviden így lehetne leírni azt az élményt, melyet ez a mod nyújt a játékosoknak. A Jedi Knight: Jedi Academy rengeteg lehetőséggel rendelkezik a különböző kiegészítések készítői számára. Szerencsére sokan ki is használják ezeket és hihetetlen dolgokat képesek alkotni. Így születhetett meg az Asteroids, mely a lézerkardok és kézifegyverek nyújtotta fegyverarzenált az űrbéli harcok járműveivel egészíti ki.

A Raven Software dicséretes módon még mindig nem hagyta abba a játék technikai támogatását, ezért nemrégiben kiadtak egy igen élvezetes siege pályát, és – ami a modifikáció elkészültében döntő fontosságú volt – egy tutoriált, ami számos ötletet adott a fejlesztőknek. Két játszható fél került a játékba, ezért ebből következően csak Team FFA-ban játszható. A lázadók járműparkjában minden fontosabb modell megtalálható: X-Wing, Y-Wing, A-Wing és Z-95. A birodalmiak sem szégyenkezhetnek vadászgépek terén, nekik a következők jutottak: TIE Fighter, TIE Interceptor, TIE Advanced és TIE Bomber.

E havi DVD-nken a rovatban bemutatott mindhárom modot megtalálhatjátok

A járműveken túl más újításokkal is lehet találkozni. Az első és talán legfontosabb a HUD felépítése. Egy kis radar került bele, ami igen hasznos, mivel a kiegészítés nevéből adódóan aszteroidamezőkben harcolunk. Két különböző nehézségű helyszín várja a kalandvágyókat, az első alkalmas inkább a légi harcra, a rengeteg aszteroidának köszönhetően, melyeket kerülgetve megzavarhatjuk az ellent. A központi nagy szikla ráadásul átjárható, így kis hajóval és némi szerencsével lazán lerázhatjuk üldözőinket.

Kitűnő munkát végeztek a mod alkotói, rendkívül izgalmas játékmenetet sikerült belecsempészniük. Sokan szomorkodhattunk azon, hogy nincs lehetőségünk vadászokat vezetni az egyszemélyes részben, hát most bepótolhatja mindenki multiplayerben.

Értékelés: 84%

Captainm

Grand Prix 4 Season Update 2003

Mivel a 2004-es frissítés eddig nem érkezett meg, úgy gondoltam, érdemes lenne áttekinteni még egyszer a tavalyi évadot feldolgozó, legjobban sikerült kiegészítést. Sőt, aki eddig nem hallott volna róla vagy nem ismerné, most fel is telepítheti a DVD mellékletről! A mod minden fontos dolgot tartalmaz, amely szükséges ahhoz, hogy a 2003-as évben érezzük magunkat: az autók alakjait, dohányreklámos festéseit, új motorhangokat külső és belső nézetben egyaránt, sisakfestéseket, valamint új Michelin és Bridgestone abroncsokat. De újak a team artok, a fedélzeti kamerák, a pályagrafikák, a menük és még az aláfestő zenék is. A megszállottak a felsorolásban egyetlen hiányosságot vélhetnek felfedezni, mégpedig azt, hogy sem az

Manőverezés az aszteroida belsejében

Még 2003 jól olvasható tv-közvetítés feliratai

új Hungaroring, sem a hockenheimi pálya nem szerepel benne. A neten keresgélve sem találtam rá ezekre, így feltételezem, hogy egyelőre még nem akadt senki, aki ezeknek az elkészítésére vállalkozott volna. Ez csupán azért érthetetlen, mivel pályaszerkesztő természetesen létezik a GP4-hez.

Állandó vita van a GP4-es, GPL-es és F1 200x-es rajongók között, hogy melyik is az igazi szimulátor. Véleményem szerint ebben a tekintetben a GPL viszi el a pálmát, majd őt követi az F1 200x. Úgy gondolom egyértelmű, hogy ezek igazi szimulátorok, míg a GP4 a játékélményt, illetve a játszhatóságot helyezte előtérbe – magyarul könnyebb vezetni az autókat. Ez persze nem jelenti azt, hogy egyik vagy másik nem lenne kiváló játék, mindössze annyit, hogy a GP4-et nem elsősorban a realitása miatt szeretjük. Ennyi előzményt követően lássuk, érdemes-e letölteni a nem is olyan apró méretű (160MB) Update 2003 patch-et (nektek most ott van a DVD-n).

A játék grafikájára továbbra sem lehet panaszunk, aki GeForce kártyán játszik, éles kontúrokkal és hajszálpontos élekkel találkozhat a szimulátorban. Sok internetes oldalról letölthető beállítás, hogy a felbontást és részletességet minden tekintetben a gépünkhöz és videokártyánkhoz igazíthassuk. A pályákon elhelyezett reklámok megfelelnek a 2003-as évadnak. A bukóterek közül jó néhányat lebetonoztak, ezzel már a játékban is így találkozunk. Az autók festései hihetetlenül jól sikerültek, mivel a patch alkotói több helyről szedték össze ezeket: a legprofibb carshape- és design-alkotóktól. Egyetlen apró hibát azért mégis sikerült felfedeznem, ugyanis a BMW-k elején lévő márkajel kissé el van csúszva baloldalra. Ez nem tudom, hogyan sikerülhetett, mert elég szembetűnő, ha visszajátszást nézünk... A sisakok festései is bravúrosra sikerültek, igaz, a kettes számú Jordant nem a mi Zsoltink, hanem Firman vezeti, de akinek nem tetszik, internetről letöltheti Baumgartner sisakját is...

(a cikk bővített verziója a DVD melléklet Autószimulátorok rovatában olvasható).

Marco

A mátrix kiképzőprogramjában járunk talán?

> HÍREK:

A German Front című Call of Duty mod weboldala új képekkel bővült: megtekinthetünk két új tankmodellt és néhány, játékból mentett képet, amelyek két új pályát mutatnak be. A mod egyébként az egyjátékos módra koncentrál, a világháború legfontosabb ütközeteit élhetjük át német szemszögből.
www.germanfront.de

Eastern Front: méretben fölényesen győztél...

Bejelentették az Eastern Front CoD modot: a készítők kevésnek érezték az alapjáték orosz küldetéseit és eszközeit, modjukban ezt szeretnék kiegészíteni a keleti fronton használt fegyverekkel, járművekkel, térképekkel. Olyan fegyvereket is a kezünkbe kaphatunk, mint a lángszóró, de kérhetünk légi támogatást is. A játékmenetet érő további változtatás a felcser osztály bevezetése.
www.efcodmod.com

A Call of Duty: Vietnamból új fegyvermodellek láttak napvilágot, ezeken kívül letölthető egy vietnami háttérkép. A srácok jól haladnak, már majdnem az összes tervezett fegyvermodell kész van, de sajnos képek még nincsenek.
codv.codfiles.com

A Revolt az iraki háborút dolgozza fel, nemsokára letölthető az első verziója, három térképpel és háromhárom fegyverrel az irakiak és az amerikaiak oldalán. Érdemes meglátogatni a mod weboldalát, elég sok képpel bővítették az utóbbi napokban.
www.codmod.com

Revolt: közel-keleten a helyzet változatlan

Nemsokára megérkezik az 1.35-ös CoD SWAT legalább négy új pályával, két új fegyverrel, de rengeteg játékmenetbeli változás és hibajavítás is történt a játékosok visszajelzései alapján. A készítők megpróbálják a lehető legjobban feldolgozni a témát, ezért 24 (!) fegyvert terveznek a végleges verzióba, melyek mindegyike megtalálható az amerikai SWAT csapatok arzenáljában.
swat.codfiles.com

Letölthető a 0.31-es patch az Eve of Destruction Battlefield 1942 modhoz. A patch tartalmaz egy új járművet, emellett természetesen rengeteg hibát javít. A mod fejlesztői mostanában fognak dönteni az EoD további sorsáról, hisz a nemrég megjelent Battlefield Vietnam is ezt a témát dolgozza fel.
www.eodmod.com

A Homefront készítői az elsők között kezdték el a portolást a BF Vietnam motor alá. Elmondásuk szerint jól mennek a dolgok, nincs probléma a motorral, viszont néhány járművet újra kell modellezniük. Reméljük a többieknél is minden simán fog menni!
www.planetbattlefield.com/homefront

SWAT: A 24 fegyver egyike

Letölthető az UT 2003-as Airbuccaneers Beta 3. A népszerű léghajós mod legújabb verziója öt pályát és két új játékmódot tartalmaz, emellett új manőverekkel, turbulenciával, tutorial pályával és effektekkel gazdagodott. A szerverkódot optimalizálták és néhány programhibát is kijavítottak.
ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers

Megjelent az 1.3-as Frag.Ops UT 2003 alá. A játék erősen emlékeztet a Counter-Strike-ra, de a motor adottságai miatt érdemes kipróbálni. A csomag három új pályát, járműveket, karakter-animációkat, a realizmus fokozásához szükséges számos újítást és fegyvereket tartalmaz. Ezenkívül több mint 40 hibát javítottak ki, és 30 %-kal csökkentették a memóriahasználatot.
www.frag-ops.com

German Front: single-player hadjárat

A Monkey Strike Half-Life mod készítői pár hónapos kihagyás után folytatják a munkát! Elkezdték újramodellezni, újratextúrázni a fegyvermodelleket, ezeknek a képét meg is tekinthetitek a mod weboldalán. A fegyverek mellett a játék más területein is terveznek újításokat.
www.monkeystrike.com

A Train Hunters HL mod fejlesztői is visszatértek, és egyből ki is adták a vonatos mod beta 2.1-es verzióját. Az újítások listája elég rövid, pár hibajavítás és két új pálya mindössze, de az új verzió inkább csak reklám az újrakezdéshez: a mod következő verziója az ígéretek szerint sokkal nagyobb lélegzetvételű lesz.
dynamic5.gamespy.com/~trainhunters

Frag.Ops: hamarosan UT2004 alá is

A KIRAKATEMBER: Dave Perry

„A JÁTÉKVILÁG LEGNAGYOBB BAJA AZ, HOGY A FEJLESZTŐK ÉS A KIADÓK – S ÍGY KÉNYSZERŰEN A JÁTÉKOSOK IS – A TECHNIKA BŰVÖLETÉBEN ÉLNEK. ELŐSZÖR A GRAFIKA FOG FEJLŐDNI SZÉDÜLETES TEMPÓBAN, ÉS EGYSZER ELJUTUNK MAJD A FOTOREALISZTIKUS MEGJELENÍTÉSIG. AKKOR A PROGRAMOZÓK FIGYELME A FIZIKAI MODELLEZÉS ÉS AZ AI FELÉ FOG FORDULNI, ÉS ELŐBB-UTÓBB ANNYIRA REÁLISAK LESZNEK A JÁTÉKOK, HOGY BELE FOGUNK UNNI A NAGY VALÓSÁGHŰSÉGBE. AKKOR VÉGRE ISMÉT A FANTÁZIÁÉ, A KREATIVITÁSÉ ÉS A SZÓRAKOZTATÁSÉ LESZ A FŐSZEREP A JÁTÉKOKBAN..." – DAVE PERRY, 1999 (EDDIG ÚGY NÉZ KI, IGAZA LESZ)

"A PC-s játékvilág két-három éven belül teljesen meg fog szűnni. A Microsoft és a Sony levadássza az összes valamirevaló játékfejlesztőt Xbox- és Playstation-játékokat készíteni. Csak az fog megmaradni a PC-nél, aki zsigerből utálja a konzolokat (szűklátókörű), nem akar sok pénzt keresni a játékaival (ostoba), élvezi az instabil és folyton változó platformra fejlesztést (mazochista), vagy nem képes megtanulni konzolon dolgozni (tehetségtelen)..." - Dave Perry, 2000 (ma már tudjuk, hogy tévedett)

Két méter magas, úgy néz ki, mint egy férfimanöken. Még csupán 38 éves, már több mint két évtizede dolgozik a játékszakmában; ezalatt több, mint száz játék elkészítésében vett részt 23 különféle géptípusra. Játékai máig közel egymilliárd dolláros (!) forgalmat produkáltak világszerte. A végletek embere: ha sikere van, az egész világ a lába előtt hever, ha bukik, nem adja alább az évtized bukásánál. Ő az, akire akkor is érdemes odafigyelni, ha éppen nem ügyködik semmin...

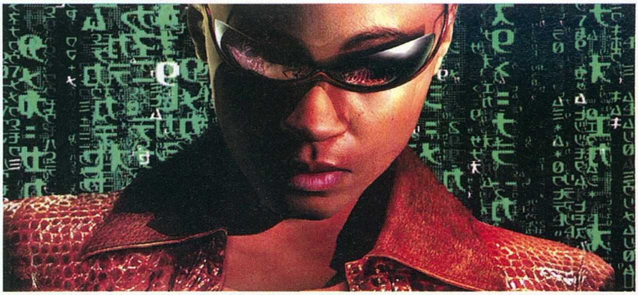
David 1966-ban született Belfastban, Észak-Írországban. A számítógépekkel középiskolában került közelebbi kapcsolatba – azaz csak került volna, de amikor elsős korában iskolája, a Belfasti Metodista Gimnázium egy kormányprogram keretében ultramodern számítógéplabort kapott, csak a felsőbb éveseket engedték be oda. Dave jobb híján apja tudományos HP kalkulátorán tanulta a programozást önszorgalomból (mivel ezen a gépen nem volt compiler program, a legvadabb gépi nyelven, hexa kódban kellett programozni). Második osztályba lépve David már rászabadulhatott a gépekre, és természetesen azonnal a játékok keltették fel az érdeklődését. Eleinte játékok feltörésével (örökélet, sérthetetlenség elérése) foglalkozott, később maga kezdett el egyszerű játékokat fabrikálni. Iskolatársai biztatására a játékait elküldte számítástechnikai magazinoknak – akik a legnagyobb meglepetésére a forráskódokat leközölték, és még pénzt is fizettek érte!

Amikor az első csekkek kezdtek megérkezni a Dave játékait publikáló magazinoktól, végre az addig a számítógépre ferde szemmel néző szülők is megenyhültek. David megvette első saját számítógépét (egy ZX81-et, majd később egy Amstradot), és gőzerővel folytatta a játékírást. 16 éves korában (amikor kiderült, hogy 203 cm-es magassága miatt nem alkalmas pilótának, amire gyerekkora óta készült) elhatározta, hogy játékkészítésből fog megélni. Miután megjelent és 12000 példányban fogyott el a könyve a játékok programozásáról, Dave abbahagyta az iskolát, Londonba költözött, és munkát vállalt a Mikro-Gen játékfejlesztő cégnél, évi 5000 dollárnak megfelelő fizetésért (ez forintban havi alig 90000-et jelent, ami még hazai viszonylatban is édeskevés, Angliában meg az éhhalál elkerülésére sem elég).

["A megsemmisítő kritikák ellenére Dave gőzerővel készíti az Enter the Matrix folytatását"]

Nagyüzem

Dave hamar nagy járatosságra tett szert a Z80-as processzor titkaiban, a hardvergyártó által nem publikált vagy optimalizálatlan utasításokat kihasználva hamarosan elképesztő dolgokat lett képes előhozni a Spectrumból. Első igazi megjelent játéka a Pyjamarama című mászkálós-ügyességi program volt, ami rögtön 92 %-os értékelést kapott a kor meghatározó angol magazinjától, a Crash-től („a legjobb grafika és animáció, amit valaha láttunk!" – lelkendezett az újság). Innen aztán nem volt megállás, Dave valósággal ontotta a játékokat, köztük a '80-as évek klasszikusait. (veterán olvasóink, elérzékenyülésre felkészülni!). Jött a Paperboy (az első játék, ami véletlenszerűen generál-



Enter the Matrix: az év legellentmondásosabb fimjéhez az év legellentmodásosabb játéka dukált

ta a pályákat!), a Smash TV (97 %-os értékelésével a valaha legmagasabb pontszámot kapott játék a Crashben), a Beyond the Ice Palace, az Ikari Warriors, a Stainless Steel, a Dan Dare sorozat, a Herbert's Dummy Run, és még számtalan, mára elfeledett játék. Volt olyan időszak, amikor egyszerre 11 (!) teljes árú David Perry-játék volt a boltok polcain Angliában.

A Spectrum-időszakot az Extreme (a hardver korlátait végletekig feszítő akciójáték) és a Three Weeks in Paradise (kalandjáték a Pyjamarama főhősével) zárta, Perry pedig elkezdett csapongani a különféle játékplatformok (Amiga, C64, a Sega és a Nintendo konzoljai), illetve a játékkiadó cégek (Elite Systems, Probe, US Gold – a mai Eidos elődje, Virgin) között. A játékáradat tempója csökkent, ahogy Dave-nek egyre több kollégával kellett együtt dolgoznia. Míg a korai időkben minden munkát egymaga végzett, a játékok egyre bonyolultabbá válásával már csak a programozást vállalta magára. A nyolcvanas évek vége felé érkezett az elsöprő sikerű Teenage Mutant Ninja Turtles (420000 eladott példánnyal '89-ben a legnépszerűbb játék Angliában!), és a kultikussá vált Supremacy, a real-time stratégiai játékok egyik előfutára (ami egyébként Magyarországon elhallásból, vagy valamiféle mókás nyelvújító szándékból kifolyólag „Szupermaci" néven terjedt el annak idején…). A kilencvenes évek elejére Perry kezdte úgy érezni, kinőtte Angliát, és váltania kell. 1991-ben Kaliforniába költözött, és a Virgin Interactive amerikai anyacégénél állt munkába.

Álmaimban Amerika

Amerika a korlátlan lehetőségek hazájának bizonyult David számára is, a Virgin színeiben olyan nagyágyúk elkészítésében vett részt, mint a '92-es Terminator (óriási kasszasiker a film alapján), a 7 Up Spot (a klasszikus Reversi logikai játék feldolgozása a népszerű üdítőital gyártójának szponzorálásával és pokolian erős AI-val), és a McDonalds megrendelésére készült Global Gladiatiors című platformjáték. '93-ban jött a legnagyobb siker, a Disney-rajzfilm Aladdin játék-feldolgozása, a platformjátékok történetének egyik legendás darabja. Az Aladdin után Perry elérkezettnek látta az időt, hogy évtizedes tapasztalatát kiaknázandó végre saját fejlesztőcsapatot hozzon létre, és teljes mértékben a maga ura legyen.

1993 október elsején megalakult Dave cége, a Shiny Entertainment; a név az REM Shiny Happy People című slágeréből való, és egyrészt a dalban foglalt felhőtlen, boldog emberekre utal, akik a cégnél dolgoznak, másrészt a Shiny-játékok minőségére (shiny = ragyogó, csillogó). Az Aladdin-féle, kreativitást szűkre szabó fejlesztés után (a Disney nagyon szigorúan ellenőrizte a projektet, mindent pontosan a több száz oldalas, jóváhagyott dokumentáció szerint kellett megalkotni) az első Shiny-játéknál Dave szabad utat engedett a csapat fantáziájának: semmi nem volt előre lefektetve, kőbe vésve, a játék teljes mértékben intuitív módon készült. Ennek köszönhetően született meg minden idők legidiótább játékhőse, Earthworm Jim, a szkafanderes giliszta, aki égből potyogó tehenek és egyéb őrült ellenfelek között próbálta a szexi hercegnőt kiszabadítani fogságából. Egy év munka után Dave megmutatta a demót a Sega fejeseinek; egy óra múlva aláírt szerződésük volt, és Earthworm Jim címlap a Sega magazinján… A dilis giliszta kalandjai, és az egy éven belül megjelent folytatás elképesztően nagy sikert aratott, több millió példányt adtak el belőle, sőt Jim főszereplésével három évadot megélt rajzfilmsorozat is készült. Újabb extravagáns akciójáték következett az MDK képében '96-ban, és újabb milliós siker, majd kisebb konzolos kitérők után a cég belevágott addigi legnagyobb vállalkozásába. Két játékot készítettek egyszerre: a Messiah-ban egy pelenkás csecsemő testében földre küldött angyalt alakítottunk, akinek valami borzasztóan lepukkant gettóban kell az emberiséget megváltani. Az egyház tiltakozása jót tett a játék reklámjának, ami végül két év késéssel, csak 2000 tavaszán jelent meg. Bár technikailag és játékmenetében is elég egyedi volt (a játék bármely szereplőjének a testét megszállhattuk), gyorsan eltűnt a süllyesztőben, csakúgy mint a másik szuperprodukció, a szürreális RTS Sacrifice (a nagyközönség nem tudta megemészteni a groteszk lényeket és a fura irányítást) – bár technikailag ez is remek volt, az elsők között alkalmazott dinamikus LOD technikát a poligonszám optimalizálására.

Kövesd a fehér nyulat!

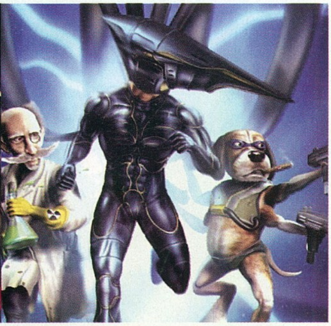
Még 1999-ben, nem sokkal az azonnal kultuszfilmmé vált Mátrix bemutatása után kereste meg Davidet a filmet író-rendező Wachowski-testvérpár az ötlettel, hogy a Shiny készítsen játékot a filmből. Dave akkor (az évszázad legrosszabb ötleteként) elutasította Larryt és Andyt, mondván, a Messiah-tól és a Sacrifice-tól nem akar erőforrásokat elvonni, akkorára pedig nem akarja bővíteni a céget, hogy még egy projektet felvállaljon. Wachowskiék nem cáfoltak rá különc hírükre: szépen kivárták, hogy a két játék megjelenjen és annak rendje-módja szerint megbukjon, majd újra kopogtattak Davidnél. Így indult el az Enter the Matrix projekt, ami a mai napig egyedülálló a szórakoztatóiparban. A filmmel összefonódó, a filmes stáb aktív közreműködésével készülő program az egyik legambiciózusabb játék volt (azaz lett volna, ha nem kell a film premierjére mindenképpen megjelennie), ami valaha készült. Wachowskiék maguk írták a játék forgatókönyvét, ragaszkodtak ahhoz, hogy a filmben szereplő minden elem szerepeljen a játékban is (az autó- és hajóvezetéstől a lövöldözésen és kung-fun keresztül a hackelésig és a bullet time-ig), és hogy a program minden létező platformra elkészüljön a Mátrix Újratöltve bemutatójáig. Az Enter the Matrix végül kész lett időre,

Sacrifice: egy méltatlanul elfeledett remek játék

ami már önmagában emberfeletti teljesítmény volt a Shinytól, de nagyjából ez volt a játék egyetlen erénye. Csúnyácska, unalmas, hibáktól hemzsegő, élvezhetetlen játékot sikerült letenni az asztalra a Shinynak, ami azonban így is Dave életének messze legmagasabb eladását produkálta: nemrég jelentették be, hogy túl van az ötmilliós határon.

Az Earthworm Jim 2 után David egyre kevesebb programozói feladatot vállalt, és lassan teljesen átült a cégvezetői székbe. A menedzseri teendők mellett rendesen belehúzott a nemzetközi játékfejlesztői közösség szervezési munkájába is. Weboldalán, a www.dperry.comon kezdő játékfejlesztőknek ad elhelyezkedési tanácsokat, aktívan részt vesz a Game Developers Conference szervezésében, előadásokat tart egyetemeken, az E3-on, a Milián, a Consumer Electronics Show-n. Megnősült (Hawaii-on volt az esküvő 2000-ben, a fél játékipar meg volt hívva), és 2002-ben eladta a Shinyt az Atarinak gyenge 47 millió dollárért. Úgy tűnik, Davidnek – a néha a játékait érő kritikusi fanyalgás ellenére – minden sikerül. Talán egyszer valóra válik nagy álma is: saját szavait idézve: „egyszer Peter Molyneux-vel és John Carmackkal – akiket a legnagyobbra becsülök a világ játékfejlesztői közt – közösen szeretnék készíteni egy igazán innovatív játékot, valami speciális, direkt ehhez a játékhoz tervezett irányító hardverrel…"

Hancu



Az MDK főszereplőjének extravagáns öltözete a maga idejében a divatdiktátorokat is megihlette

Cate Archer. Megvan? Guybrush Threepwood, Duke Nukem? Hát persze… De ha azt mondom, hogy BJ Blazkowicz? Edward Carnby? Semmi? Pedig az említett urak is igen híres játékok főszereplői voltak: előbbi a Wolfensteiné, utóbbi az Alone in the Darké. Csak éppen ezek a programok nem a kidolgozott karakterekkel villantottak nagyot, ezért a hősök neve is feledésbe merült. Pedig a jól eltalált, életteli szereplők a hátukon képesek elvinni egy játékot – nem véletlen, hogy a Stanford Universityn külön féléves tantárgyként oktatják a karakteralkotást a számítógépes játékokban. Részben erre a tanagyagra, részben Orson Scott Card és Steve Barnes írástechnikai tanácsaira támaszkodva ebben a hónapban a Gondolatébresztő rovat arra a kérdésre próbál választ találni, hogy milyen is a jó játék-főszereplő.

Gordon Freeman: a szem(üveg) a lélek tükre

Karakteremtés

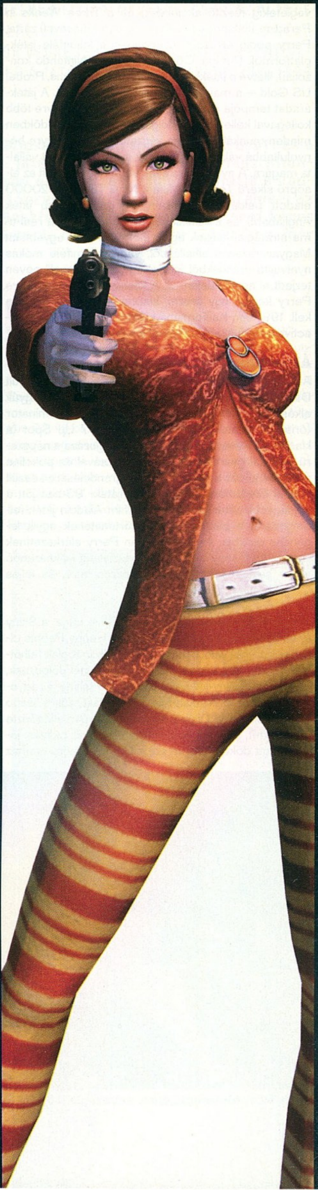
Albert Einstein mondta a következőt: „Minden dolognak annyira egyszerűnek kellene lennie, amennyire csak lehetséges – de annál semmivel sem egyszerűbbnek." Ez akár a karakteralkotás aranyszabályaként is felfogható, vagyis a főhős tervezésekor a designernek végig ügyelnie kell arra, hogy kerülje a túlságosan összetett jellemeket (elvégre a karakter nem szépirodalmi műben, hanem játékban fog szerepelni), de a túlzott egyszerűsítést is. Szinte minden e témával foglalkozó írásos anyag azt hangoztatja, hogy érdemes egy klisékből kiindulni, és azt ellátni néhány szokatlan tulajdonsággal. A sablonok alatt értelemszerűen elsősorban más játékok, filmek hőseit kell érteni (Lara Croft ugyebár a női Indiana Jones), de a stanfordi egyetemen tudományosabban közelítik meg a témát, és a hippokratészi személyiségtípusokat (flegmatikus, kolerikus, szangvinikus, melankolikus) veszik példának. Bár egyes pszichológusok már több ízben túlhaladottnak minősítették e négy fő típust, remekül fel lehet használni őket egy-egy karakter jellemének felvázolásához. A flegmatikus alkat nyugodt, egykedvű, nehezen lehet kihozni a sodrából, mozgása lassú, érzelmei lassan fejlődnek ki – jó példa rá Max Payne vagy Sly Boots az Anachronoxból. A melankolikus alkat többnyire lehangolt, határozatlan, törékeny illetőt takar, akinek hiányzik az élénkség a mozdulataiból, érzelmei nehezen fejlődnek ki, de – főként a negatív érzelmek – tartósak lesznek. Talán erre a típusra lehet a legkevésbé játékkaraktert alapozni, de például a Fallout két részében találkozhattunk jó néhány melankolikus szereplővel. A kolerikus típus ingerlékeny, határozott, tettre kész, érzelmi reakciói gyorsak és tartósak, és gyakran elragadják az indulatai. Rengeteg példát fel lehetne itt sorolni, többnyire gonosz szereplőket (mondjuk LeChuckot, csak hogy rajzfilmkaraktert is mondjak). Végül, a szangvinikus alkat jellemzője a derűlátás, az életkedv, a szenvedély, a szalmaláng-természet (könnyen felindul, de gyorsan lecsillapodik) és a közvetlenség. Hirtelen a Darkened Skye hősnője, Skye jut az eszembe (tipikus példa a jó karakter – gyenge játék kombinációra). Ezekből az alaptípusokból merít tehát minden lényeges sablon, így ezekre épülnek a picit is életteli karakterek. A gond ott van, ha CSAK a klisékre.

„A karakteralkotás lassan a játékokban is olyan fontos lesz, mint a könyvekben vagy filmekben"

Ha őt nem ismered, biztos véletlenül olvasol PC Gurut

„Ti mind egyéniségek vagytok!"

Ha a tervező nem szeretne egyfunkciós szereplőt alkotni, érdemes kicsit kiszámíthatatlanná tennie a személyiséget, kibontani a karaktert. Duke Nukem, a flegmatikus macsó születése óta nem okoz meglepetést, a játékosok pontosan tudják, mit fog tenni a róla elnevezett játékokban – Duke tehát valójában nem túl fantáziadús karakter. Ezt a csapdát lehet elkerülni, ha a designer árnyalja a sablont, hiszen az csak a karakter jellemének vázát adja meg. Ehhez nyújthat segítséget a jó sztori (a Duke Nukem-játékok esetében például ez hiányzott, ott a humor és az akció addig ismeretlen keverése volt a siker titka), ami jó esetben a karakterrel együtt formálódik, és lehetőséget nyújt a szereplő céljainak, konfliktusainak és kapcsolatainak kifejtésére. Érdemes lehet tervezéskor felállítani a karakter saját szükségleti hierarchiáját (vagy ahogy a pszichomókusok mondják, a Maslow-piramist), hogy a designer tisztán lássa, mit akar elérni a karakter. Mindennek az lenne a kívánatos eredménye, hogy a játékos a célok, konfliktusok és szerepek megismerésével empátiát érezzen a karakter iránt, és felkészüljön a reakcióra, amit ő maga fog végrehajtani (ennyiben különleges a játékos helyzete: néző és szereplő egyszerre). Az empátiát lehet növelni, ha a karakter rendelkezik olyan problémákkal is, amelyekkel mi, hétköznapi emberek. Sőt, ha a karakter céljai valahogy tükrözik a tervezőét is, az érzelmi kapcsolat erősebb lesz a szereplő és a tervező között, és ez meg fog látszani a végeredményen is. (Durva példa erre David Gemmel Legenda című könyve, amelyben az író az ostromlott vár megvédésében a saját szervezetének a rák felett aratott diadalát akarta látni és láttatni – mindkettő sikerült, és az ostrom leírása roppant érzékletes lett.) Növelheti a



A három zöld sisaklámpa Sam Fisher védjegye

játékos kedvét a specifikusság, a karakter különlegessé tétele valamilyen szempontból, valamint a furcsa párosítások mind a karakter személyében, mind kapcsolataiban. Barbár nőt például ritkán látni szerepjátékokban, mint ahogy vénülő harcost is, pedig rengeteg lehetőség rejtőzik az efféle különös karakterekben. Szokatlan kapcsolatra pedig jó példa a Starcraft Kerriganje, akiben ugyebár a Zergek Királynőjét tisztelhetjük, holott korábban emberként éppen ellenük harcolt. Végül, természetesen a karakter kivitelezésével – szép grafika, jól eltalált szinkronszínész, stb. – is lehet motiválni a játékost, és nagyon sok játékról ordít, hogy a fejlesztők leragadtak ennél a szempontnál.

Apátia helyett empátia

A nagy karakter-árnyalgatás számos csapdahelyzetet rejt. Először is, könnyen át lehet lépni Einstein a cikk elején idézett mondásán, és túl bonyolulttá válhat a szereplő. Arra kell figyelnie a tervezőnek, hogy a játékos fejével gondolkodjon: a játékos nem akar egy fél könyvet bememorizálni, hogy megértse a karakter tetteit, hanem minél előbb játszani akar. Ezért csak annyira kell kidolgozni a hősöket, hogy minden különlegességük hamar megérthető, átlátható legyen. A túl sok rizsát könnyen lehet kezelni a „mutasd, ne mondd" intelem követésével, ami azt jelenti, hogy ahol lehet, és értelme van, a szövegrészeket ajánlatos kiváltani a szereplők tetteivel. A karakterek segítenek a játékosnak megérteni a játék világát, gyakran olyan érzelmeket prezentálnak, amikre a játékos nem képes, és soha nem tapasztalt döntési helyzetekbe hozzák őt – ezeket mind mutatni kell, és nem hosszas dialógusokban ecsetelni, mint azt sok kalandjáték teszi. A karakter a tetteivel formálódik igazán, és úgy köti le a játékost hosszú időre. Érdemes esetleg használni mindazt, amit a játékos amúgy is tud. Bizonyára több olvasó is volt már… khm, másnapos. Ezt nem kell magyarázni egy percig sem az előtörténetben, viszont lehet élni e tudással: a másnapos Sly Boots az Anachronox elején rögtön szimpátiát váltott ki belőlem… A másik gyakran elkövetett hiba a karakterek hiteltelensége. Természetesen nem arra gondolok, hogy a szereplőknek meg kell felelniük a mi valóságunknak, hanem arra, hogy a játékvilág valóságában kell helyt állniuk. A designer jól teszi, ha még karakteralkotás előtt összeszedi a világ szabályait, és ezeknek következetesen megfelel, hogy a karaktert bele lehessen illeszteni a játékvilágba. Ilyen szabály például a Monkey Island játékokban az, hogy Guybrush soha nem öl meg senkit (csak LeChuckot, de őt is csak közvetve, és ő úgyis mindig visszatér). Tehát hitelesnek kell lenni karakteren belül (vagyis nem szabad homlokegyenest eltérni a választott sablonoktól) és világon belül is. Utóbbira elrettentő példa a Baldur's Gate: Dark Alliance, ahol rögtön a játék elején – miután karakterünket baljós környezetben leütik és kirabolják – hősünk kap egy küldetést egy fogadóban flangáló hölgytől. A női túlaradóan szexi (még a mellbimbói is látszanak), és miközben megkér, hogy irtsuk ki a pincéjében lebzselő patkányokat, öltözékével, animációjával teljesen kilóg a sötét tónusú környezetből, és így totálisan hiteltelenné válik. Az Arcanum elf nő szereplője viszont hiteles, amikor egy akadékoskodó örön nem fegyverrel jut túl, hanem bájai révén. Az a fajta szexualitás abban a világban és ott teljesen helyén van, ráadásul szép példája a főhősök nemének játékmenetbeli megkülönböztetésének (amit szinte az összes játék elhanyagol).

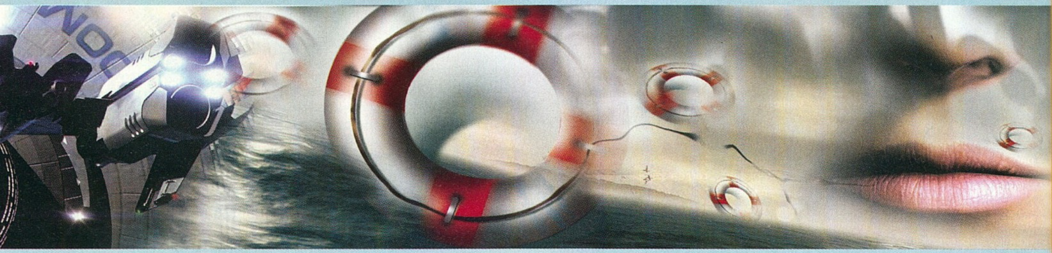
Cassandra a Soul Caliburból

Az igényesség igénye

Természetesen nem mindig lehet, és nem is mindig kell jól kidolgozott karaktereket alkalmazni. Egyes játékműfajok és környezetek nem is igénylik ezt (például egy Worms-klón vagy a fiatalabbaknak szóló, feketefehér jellemeket alkalmazó, Mario-szerű platformjáték), néha pedig technikai nehézségek vagy üzleti döntések miatt nem lehetséges (például nagyon rövid környezettervezési munkafolyamat esetén). Nagyon gyakran csak a fentiek egy-egy aspektusa számít egyes műfajokban (a DoA Xtreme Beach Volleyballban például értelemszerűen a bikinis lányok megjelenítésén volt a hangsúly, és a hölgyek jelleme csak a lányok egy-két kedvenc tárgyában merült ki). Ennek ellenére évről évre megfigyelhető, ahogy az igényes karakterek egyre több műfajba „tolakodnak be". Annak idején semmit nem tudtunk a Doom hőséről (a neve is csak „Our Hero" volt), ma meg már – és ebben leginkább a Half Life-nak volt úttörő szerepe! – ciki olyan FPS-t kiadni, amelyben a főhős csak szerepel a történetben, de nem él együtt vele. A stratégiai játékokban is láthatjuk ezt a folyamatot: ahogy a mezei egységek mellett megjelentek a hősök, úgy bukkantak fel az emlékezetes hadvezér karakterek. Mivel semmi jele annak, hogy ez a nagyon is kedvező állapot megváltozna, talán nem elhamarkodott az a megállapítás, hogy a névtelen senkik kora lassan lejár. Abe, Larry, Cristopher Blair, Manny Calavera, Arthos és sok-sok társuk mellé egyre több név várható az örök játékhírességek képzeletbeli csarnokába.

Stöki

JÁTÉKMENTŐÖV >



DIABLO

Kedves Team!
1.: Azt szeretném kérdezni, hogy a Diablo: Hellfire egy kiegészítő? Csak azért mert, meg akarom venni és hát...
2.: A Diablo: Lord of Destuctionben a Nef rúnával nem lehet csinálni semmit? Csak azért, mert a DVD mellékleten nem találtam semmit! :(((
Előre is kószi: D@ni

1.: Igen, kiegészítő a Diablo 1-hez, csak az első résszel együtt működik.
2.: A Nef rúna nagyon is „csinál" valamit, fegyverbe téve knockback hatást (hátralökést) produkál, ami különösen íjba rakva muzsikál szépen. Pajzsba, sisakba és páncélba rakva némi védelmet nyújt távoli lövedékek ellen.

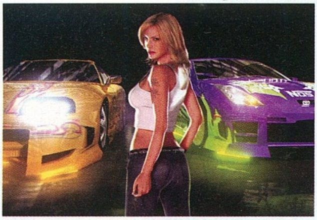
GTA: VICE CITY

Sziasztok!
Lenne egy kérdésem a GTA: Vice Cityhez. Amikor megveszem a Sun Sine Autost és a beszerzendő autók utolsó listáját nézem, akkor kell egy olyan nevezetű autó hogy Caddy, ami ha jól tudom a golfos autó. Ha a golfos autó, akkor hol lehet olyat szerezni, ha meg nem, akkor melyik autó az és azt hol lehet szerezni?
Előre is köszönöm:
Noname

Úgy van, a golfautó az, és meglepő módon a golfklub környékén lehet találkozni vele, ott furikázz fel s alá, és előbb-utóbb jönni fog egy.

DIABLO2

Sziasztok, „Smash" vagyok!
Szeretném, ha segitenétek: a Diablo 2-ben nem tudom



megnyitni a tehenes titkos pályát, pedig megvan Wirts lába is, meg a cube is. Mit kell tennem, ha meg szeretném nyitni a titkos pályát?

Az ugye tiszta, hogy tehenezni egy adott szinten csak akkor lehet, ha azt a nehézségi fokozatot már teljesitetted, vagyis megölted Baalt (tehát pl. a nightmare tehenészéshez előbb nightmare Baalt kell hidegre tenned)? Ha ez megvan, akkor kell a láb, amit beleraksz a cubeba, mellé teszel egy tome of town portalt, és már mehetsz is a vágóhidra.

NFS UNDERGROUND

Hellosztok!
Segitsetek lécci! Az NFS Undergroundnak hol találom meg a mentéseit? Nagyon fontos lenne. Előre is köszönöm.
Üdv: Hevke

A mentések XP esetén a rendszermeghajtó Documents and Settings/All Users/Application Data/NFS Underground könyvtárában találhatóak.

OPENGL

Kedves PC Guru!
Lenne egy kérdésem. Honnan lehet letölteni és mire jó az OpenGL, mert több játékhoz is kell. Köztük például a Jedi Outcasthoz is.
Előre is kösz, Kicu.

Az OpenGL segitségével tudod futtatni a játékok egy csoportját, tipikusan a Quake-motoros alkotásokat (mint amilyen a Jedi Outcast is). Letölteni mindig az adott grafikus kártya hivatalos oldaláról tudod, tehát ha pl. Asus videokártyád van, az Asus oldalára menj.

CHEAT

UNREAL TOURNAMENT 2004

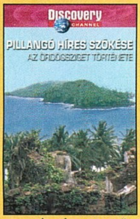
A kódok természetesen a botok elleni single-player játékban működnek. A ~ megnyomásával hivható le a konzol, ahol az "enablecheats" parancsot begépelve az alábbi kódok válnak hozzáférhetővé:

god : Örökélet
allammo : max lőszer
addbots # : botok hozzáadása (# = botok száma)
loaded : összes fegyver, lőszerrel
allweapons : összes fegyver, lőszer nélkül
stat audio : audió-statisztika
FOV # : látószög (# = a látószög foka)
setname x : játékosnév választás (x = az új név)
setres : felbontás és szinmélység választás (pl.: 1280x1024x32)
switchteam : csapatváltás
behindview 0 : belsőnézet
behindview 1 : külsőnézet
suicide : öngyilkosság
stat all : statisztika kiiratása
stat none : statisztika kikapcsolása
quit : kilépés
exit : kilépés
playersonly : idő megállítása
stat game : játékstatisztika kijelzése
killbots : botok megölése
stat net : hálózati statisztika
togglefullscreen : teljes képernyő és ablaknézet váltás
ghost : clipping és gravitáció kikapcsolása
fly : repülés bekapcsolása
walk : repülés kikapcsolása
teleport : teleport a célkeresztхez
open x : kiválasztott pálya megnyitása (x = pályanév)
setgravity # : gravitáció beállítása
setjumpz # : ugrás magasságának beállítása
setspeed # : játék sebességének beállítása
stat fps : fps kiiratása
slowmo # : lassitás beállítása

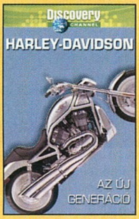
Discovery Channel Videó

VIDEOFILM AJÁNLÓ

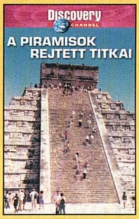
Kedvezményes árak a lap olvasóinak!



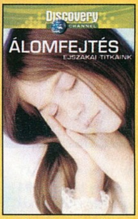
PILLANGÓ HÍRES SZÖKÉSE
AZ ÖRDÖGSZIGET TÖRTÉNETE



HARLEY-DAVIDSON
AZ ÚJ GENERÁCIÓ



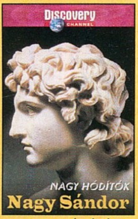
A PIRAMISOK REJTETT TITKAI



ÁLOMFEJTÉS
ÉJSZAKAI TITKAINK

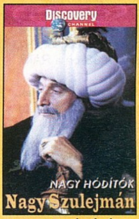
AUSZTRÁLIA CSODÁI

AKIK LÁTTÁK JÉZUST



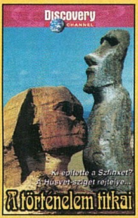
NAGY HÓDÍTÓK
NAGY SÁNDOR

NAGY HÓDÍTÓK
NAGY PÉTER

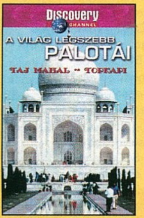


NAGY HÓDÍTÓK
NAGY SZULEJMÁN

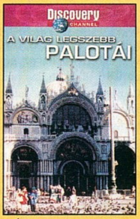
NAGY HÓDÍTÓK
BONAPARTE NAPOLEON



A TÖRTÉNELEM TITKAI

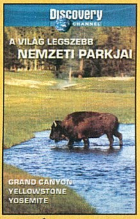


A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
TAJ MAHAL – TOPKAPI



A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
DÓZSE- ÉS A SCHÖNBRUNN PALOTA

DINOSZAURUSZOK
Már DVD-n is!



A VILÁG LEGSZEBB NEMZETI PARKJAI

Discovery CHANNEL

FEDEZZE FEL A VILÁGOT!™

©Discovery Communications Inc. 2003. Minden jog fenntartva.

Ha Ön az itt ajánlott videokazettákból minimum kettőt rendel, akkor az egyedi árhoz képest, az alábbi kedvezményeket veheti igénybe.

1 db	1590,- Ft
2 db	1290,- Ft/db
3 db-tól	1190,- Ft/db

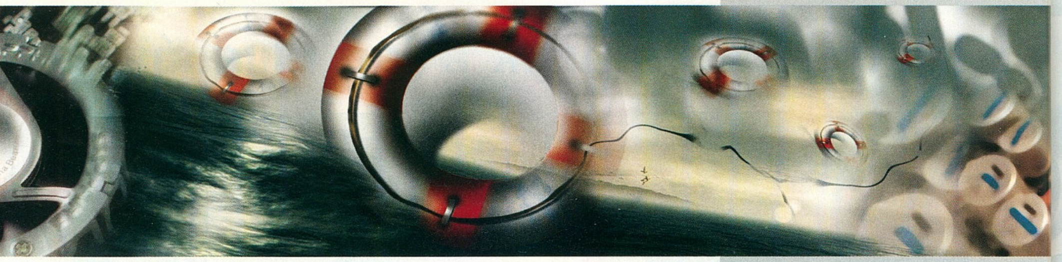
A videófilmek megrendelhetők:

Tel./faxon: 06-1-205-37-80
Telefonon: 06-1-205-37-81
Postacím: Premier Média
1119 Bp., Fehérvári út 89-95.
www.premiernet.hu

A postaköltség a megrendelőt terheli az aktuális postai díjszabás szerint.

Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk.



FORRÓSODÓ VIDEOKÁRTYA

"1) Van egy 1 GHz-es procim, 133 MHz-es, 512 MB-os RAM-om egy PC Partner alaplapban, és Win98 oprendszer. A procit meghúztam 1,3 GHz-re (133 MHz x 10). De, ha a RAM-ot a proci órajelére állítom, akkor a Windows védelmi hibát jelent, és nem indul el. 100 MHz-en nincs gond, de ez mégsem az igazi. Ami a procit nem húztam, ment 133-on a RAM. Mi lehet a Windows baja?
2) A videokártyám egy Abit Siluro FX 5200-as, passzív hűtéssel. Komoly igénybevétel után (pl. játék) úgy fel tud forrósodni, hogy alig tudok hozzáérni. Ez nem gond? Hibák nincsenek, mint amik túlmelegedéskor jelentkezni szoktak. Ja, nem húztam, eredeti beállításokkal megy.

Echo"

Kedves Echo!

1) A PC Partner gyártmányú alaplapokat semmilyen körülmények között nem tudjuk tuningra ajánlani, nem csodálkozom, hogy nem jársz a sajátoddal sem különösebb sikerrel. A probléma nem a Windowszal van ebben az esetben, hanem a hardvered minőségével.

2) A passzív hűtéssel ellátott nVidia GeForce FX 5200 készletes videokártyák GPU hűtőbordája – pláne az olcsóbb, kevesebb anyagot tartalmazó darabok esetében – valóban igen magas hőmérsékletet ér el üzem közben, ez azonban a mi tapasztalataink szerint sem jelent problémát a rendszer üzemelése szempontjából, amennyiben gyári órajeleken járatjuk az ilyen termékeket.
Probléma legfeljebb túlhajtásnál, illetve nagyon meleg üzemi környezet esetében (pl. rosszul szellőző, zsúfolt gépház) jelentkezhet, főképp a nyári időszakban.

Általános tudnivalók

A Hardver mentőöv rovatban az olvasói leveleket szükség szerint vágott, rövidített, illetve érthető nyelvezetre konvertált formában közöljük le. Mindezek mellett törekszünk arra, hogy teljes egészében visszaadjuk az olvasói kérdés(ek) lényegét. Ezúton kérünk titeket arra, hogy ha érdemi segítséget szeretnétek kapni tőlünk, illetve a Hardver mentőöv keretein belül, mellőzzétek a nagyon-nagyon laza stílusú levélírást, mert a magyar anyanyelvet erősen romboló levelek beküldőit, kérdésükkel egyetemben mellőzöm. – **gale.**

A GYENGE LÁNCSZEM A RENDSZERBEN

„Van egy Abit IC-7-es alaplapom, benne egy 2,5 GHz-es Pentium 4, GeForce FX 5600 128 MB, 512 MB DDR 266 MHz RAM... Az a baj, hogy füsteffekteknél a játékokban nagyon beszaggat (pedig szerintem nem kéne). Mit lehet ez ellen tenni? Miért lehet ez?
Esetleg milyen fontos beállításokat lehet tenni?
Körülbelül milyen pontszámot kellene elérnie 3Dmark2001-ben?

Hyper"

Kedves Hyper!

Azt nem tudjuk neked fejből megmondani, hogy a te rendszerednek milyen pontszámot kellene elérnie a 3DMark2001SE-ben, mert ugyebár van egy pontszám, amit elér a te jelenlegi konfigod, és ez a lényeges mérőszám.
Amennyiben minden meghajtó (pl. Intel chipset driver, friss nVidia ForceWare stb.) rendesen fel van telepítve, még mindig van két szűk keresztmetszet a rendszeredben. Amikor te 2,5 GHz-es P4 CPU-ról beszélsz, nyilván a 2,53/533 MHz-es változatra gondolsz. Nos, ehhez kevés az egy szem 512 MB-os, mindössze 266 MHz-en üzemelő RAM modulod által biztosított memória-sávszélesség, pláne annak tudatában, hogy az alaplapod már támogatja a duálcsatornás memóriaszervezést.
A másik – és a játékok szempontjából súlyosabb – szűk keresztmetszeti elem a GeForce FX 5600 készletes videokártya. Már többször megírtuk: ezt a kártyát játékra kizárólag Ultra változatban szabad megvenni, még ez a megoldás sem igazi nagyágyú. Nem csodálkozunk rajta, hogy a füsteffekteknél beszaggatnak egyes játékok... Rövidebb távú megoldás a videokártya cseréje (pl. egy GeForce FX 5700 Ultrára), hosszabb távú pedig a VGA + RAM csere, utóbbiból érdemes 2x 512 MB, PC3200-as, márkás modulokat venni.

ATI RADEON 9200SE A MÚLTNAK

„Tanácsért, ill. segítségért fordulnék önhöz. A gépemben egy ATI Radeon 9200SE 128 MB videokártya van. Gondolkodom egy ATI Radeon 9600 vagy 9600 Pro vásárlásán. Azt szeretném megtudni, érdemes-e lecserélnem, azaz milyen változásokra számíthatnék, ha 9600 v. 9600 Pro lenne a gépemben? Film lejátszásakor lenne-e változás (kép, futás), vagy ehhez elég a 9200SE is? Játékoknál milyen változásra számíthatnék? Szebb, részletgazdagabb kép?
... a gépem: Asus A7N8X-X nForce2 alaplap, AMD Athlon XP 2500+ és 512 MB/400 MHz RAM.

István"

Kedves István!

Az ATI Radeon 9200SE chipkészletű grafikus kártya valóban rossz választás volt játékra. Filmnézéshez (legyen az DVD, DivX vagy XviD) azonban ez a kártya bőven elég, ugyanis ezekben az esetekben a processzor ereje számít inkább, min a videokártyáé, és az ön 2500+-os Athlon XP-je bőven elég a feladathoz. Ha Radeon 9600 vagy 9600 Próra fejlesztene, elég nagy ugrást valósítana meg a játékok élvezhetősége terén, hiszen ezek a kártyák már hardveresen támogatják a DirectX 9 funkciókat, másrészt architektúrájuk és órajelezésük révén amúgy is jóval erősebbek (főleg a Pro), mint a mindössze 64 bites memóriabuszt használó Radeon 9200SE.
Mi azonban azt javasoljuk, hogy ne Radeon 9600-at, netán 9600 Pro készletes VGA-t vegyen, hanem ne-

Az Asus jól homorít

> **Támogatóink**
>
> Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, **multimedia.hu**
> Kérdéseiteket továbbra is várjuk a *hwmentoov@pcguru.hu* e-mail címre.

vezzen be egy, a Pro megoldásoknál alig valamivel többe kerülő Radeon 9600XT-re, melyek néhány ezressel többért akár 30 százalékos teljesítménynövekedést is hozhatnak egyes játékokban a Prókhoz képest. Keresse az 500/650 MHz (mag/effektív memória) gyári órajelezésű változatokat!

FEJLESZTÜNK, FEJLESZTGETÜNK DE MENNYIÉRT IS?

„Egy alapos gépfejlesztésen töröm a fejem, és ebben szeretném a segítségeteket kérni. Szeretnék egy Pentium 4-es, 3 GHz körüli procit, és 1 GB memóriát. Ezek mennyibe fájnak? 1 gigányi memóriát tényleg csak két 512 megásból lehet összehozni? Egy Radeon 9600XT készletes, 256 MB-os videokártyát már vettem, még az alaplapra szeretnék egy jó ötletet (légyszi az árát is írjátok meg)!

Attila"

Kedves Attila!

Az 1 GB memória vétele jó ötlet, az elkövetkezendő generációs csúcs-játékok (pl. Doom 3, Half-Life 2) bizony 512 MB-nál többet fognak igényelni az optimális futáshoz. Tévhit, hogy az 1 GB memória csak két 512 MB-os modulból rakható ki, lehet kapni 1 gigás modult is, ám ezeknek ára jóval magasabb, mint ha két 512 MB-ost vennél. Emellett manapság már igen elterjedtek a duálcsatornás memóriaszervezést támogató alaplapi chipkészletek, ezért érdemesebb is két modulból kialakítani az 1 GB-ot. Március közepe felé olcsón meg lehet úszni ezt a memóriavásárlást, ugyanis az általunk megbízhatónak tartott Samsung gyártmányú, 512 MB-os, PC3200 sebességű (DDR400) modult már nem sokkal bruttó 19 ezer forint felett be lehet szerezni. Ergo 1 GB-nyi ebből a memóriából szűk negyvenezer forintból jön ki.

A 3,0C GHz-es Intel Pentium 4 processzor dobozos kiszerelésének ára márciusban bruttó 58 ezer forint körül járt, de mire te kézhez veszed ezt a lapszámunkat, feltehetőleg már kicsit olcsóbb. A fenti alkatrészekhez mi az Abit AI7 jelzésű, Intel i865PE alaplapi chipkészletű termékét ajánljuk, amit bruttó 26 ezer környékén már be is tudsz szerezni.
Még egy szó a konfigodról. Bár az ATI Radeon 9600XT chipkészletes videokártyák nem számítanak rossz megoldásnak a jövőre nézve sem – pláne 256 MB fedélzeti tárral –, a fentiek alapján összeépített konfigban ez a komponens lesz a későbbiekben a szűk keresztmetszet. Az i865PE-s laphoz, 1 giga RAM-hoz és a 3 GHz-es Pentium 4-hez inkább Radeon 9800 vagy 9800 Pro szintű VGA illik, mint 9600XT.

ÚJ VIDEOKÁRTYA DE AZTÁN OLCSÓ LEGYEN!

„Egy új VGA kártyát szeretnék venni a gépemhez, maximum 30 ezer forintért. A gépem paraméretei: Intel Pentium 4 1,8 GHz, 512 MB RAM, ATI Radeon 7500 videokártya.

Bálint"

Kedves Bálint!

Úgy gondoltuk, hogy amikor azt írod, max. 30 ezer forintért akarsz videokártyát, bruttó összegben gondolkodsz, ennek megfelelően tesszük meg számodra ajánlásunkat. Szintén nem jelölted meg a fő felhasználási területet, ám mivel játéklap vagyunk, és hozzánk intézted a fenti kérdést, úgy gondoltuk, hogy főleg játékra kell az új vezérlő.

Nos, rossz hírrel kell kezdenem, ugyanis bruttó 30 ezerből manapság nem lehet nívós, a mai játékokhoz minden szempontból megfelelő videokártyát vásárolni. Ismét felbukkan az alapigazság: „márpedig olyan dolog nem létezik, hogy ingyen ebéd!". Nézzük tehát át az erősen limitált választási lehetőségeinket.

Amennyiben mindenképpen ragaszkodsz a 30-as határhoz, jelenleg (még mindig nem szabad elfelejteni, hogy ezen sorok írása közben a márciusi lapokat tépdeljük a szerkesztőségi naptárban) a relatíve legjobb vételnek szerintünk egy 256 MB fedélzeti tárral kiszerelt, ATI Radeon 9600 chipes, kevésbé márkás gyártmányú videokártya számít, amiért a kereskedő csak két százassal kért többet a 30 ezrednél. A Radeon 7500-hoz képest mindenképpen előrelépés ez a megoldás, és az 1,8 GHz-es P4-gyel is jól összepasszol a kártya keresztmetszet szempontjából.

Amennyiben nem veszed szigorúan a 30 ezres határt, netán nettó 30-ban gondolkodtál, nem sokkal többért komolyabb megoldást vásárolhatsz az nVidia istállójából. A kevésbé neves gyártók 128 MB fedélzeti tárral kiszerelt GeForce FX 5700-as kártyáihoz ugyanis már bruttó 34-36 ezer forint környékén hozzájuthatunk, és ezek a kártyák teljesítményben mindenképpen felülmúlják a normál Radeon 9600-akat – olykor nem is kevéssel.

AZ ÓRAJEL NEM MINDEN BIZONYOSODIK BE ÚJRA

„Hello!

Abban kérem a segítségeteket, hogy milyen videokártyát vegyek. Az aktuális számotokban (olvasónk a 2004 jan./No. 2. számra gondol – a szerk.) leadtatok egy tesztet, melyben a GeForce FX5900 volt a győztes. Nos, a kérdésem az lenne, hogy a GeForce FX5700 Ultra sokkal nagyobb órajelekkel bír, de mégis alacsonyabb eredményeket ért el – hogy lehet?

Digi"

Kedves Digi!

Figyelmesebben kellett volna végigolvasnod a cikket, ugyanis ebben az esetben már a megkérdezésünk nélkül is megkaptad volna a válaszokat. A cikkekben szereplő szöveg nem töltelék a táblázatok mellé, hanem azokkal együtt adja az anyag végső értelmét...

Tény, hogy mind magórajelét (475 MHz kontra 400 MHz), mind effektív memóriasebességét (900 MHz kontra 700 MHz) tekintve, a GeForce FX 5700 Ultra a GeForce FX 5900 XT előtt jár, ám ez csak a sekélyes felszín. Tekintetbe kell ugyanis venni, hogy más architektúráról van szó a két megoldás esetében (NV36 kontra NV35), ezért óriási különbségek befolyásolják a kétféle chipkészlet 3D-ben leadott teljesítményét.

Az első ilyen pont, hogy az FX 5700 Ultra kevesebb pixel futószalaggal rendelkezik, mint az FX 5900 XT, ezért aztán tekerjen akármilyen gyorsan is az 5700 Ultra mag, GPU-erő szempontjából a nyomába sem ér az 5900 XT-nek. Ezen felül, míg az FX 5700 Ultra memóriabuszának sávszélessége mindössze 128, addig az 5900 XT-é 256 bites. Ezért, dolgozzon bár effektíve 200 MHz-cel gyorsabban az Ultrán a memória, az elérhető maximális memória sávszélessége csak 14,4 GB/sec, míg az 5900 XT ugyanezen a téren már 22,4 GB/sec.

Úgy gondoljuk, ezek után már világos, hogy az alacsonyabban órajelezett GeForce FX 5900 XT-nek miért is sikerült lenyomnia tesztjeinkben a kifejezetten magas órajelekkel büszkélkedő, ám architektúrálisan gyengébb vetélytársát, a GeForce FX 5700 Ultrát. Elnézve a kétféle megoldás irányadó árait a hazai kiskerekben, a GeForce FX 5900 XT-s kártyák jobb ár/teljesítmény aránnyal rendelkeznek, amennyiben ugyanazon gyártó termékeit vizsgáljuk.

> Az ATI továbbra is hasít

> Radeonova rogyina

Hardver hírek

újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Az Intel-nek is lesz 330-asa

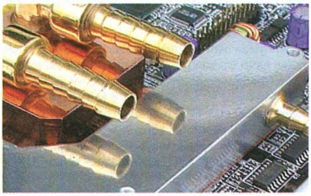
DDR500 hivatalosan?

Igen érdekes hírek keringenek a világhálón, melyek szerint elképzelhető, hogy az AMD az 1 GHz-es HyperTransport összeköttetése mellé 500 MHz-es DDR SDRAM-ot szán. Ez erősen meglepő, mivel a PC3200 (DDR400) szabvány is igen nehezen készült el, és nagyon valószínű, hogy PC4000 hivatalosan sosem lesz. Ha jobban belegondolunk, a mai 64 bites AMD processzorok beépített memóriavezérlője csak a DDR SDRAM-okat kezeli. Továbbá tudjuk, hogy a DDR2 SDRAM-ok késleltetése lényegesen magasabb, és az AMD-s rendszerek mindig is jobban meghálálták az alacsony késleltetést, mint a magasabb sávszélességet. Mindezek mellett számos „érdekes" hírt hallhattunk a DDR2-es modulok megfizethetetlen áráról, míg az 500 MHz körüli DDR SDRAM-ok egyre olcsóbban hozzáférhetőek. A hírt viszont alátámasztja, hogy az AMD képviselői az utóbbi időben több helyen is azt nyilatkozták, hogy ha a DDR2-667 magasabb sávszélessége nagyobb előnyt jelent majd, mint amennyit lassít a nagyobb késleltetés, készen lesznek a technológia alkalmazására. A 667 MHz-es DDR2 SDRAM-okra viszont még biztosan nagyon sokat kell várnunk, egyelőre az 533 MHz-es változatok gyártása sem egyszerű. Mindez érdekes csatát vetít előre az elkövetkezendő egy-másfél évre, hiszen míg az Intel azonnal a DDR2 mellé állt, az AMD egyelőre jobban bízik a hagyományos DDR-ben.

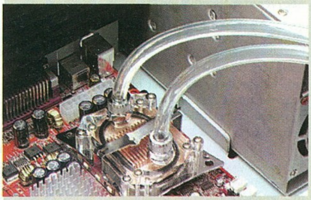
Cooler Master: Aquagate

Új, kívül és belül egyaránt alkalmazható vízhűtési rendszert mutatott be a Cooler Master cég Aquagate néven, mely szépsége mellett néhány remek megoldást is tartalmaz. A rack méretű alumíniumdobozt akár a házba is szerelhetjük, de helyhiány esetén külső eszközként is funkcionál. Az Aquagate csak a processzor hűtését oldja meg, de ott az összes platformot kiszolgálja: AMD K7, K8, Intel P4. Érdemes megtekinteni a processzorra kerülő vízhűtőblokkot, amely tökéletes mestermunka.

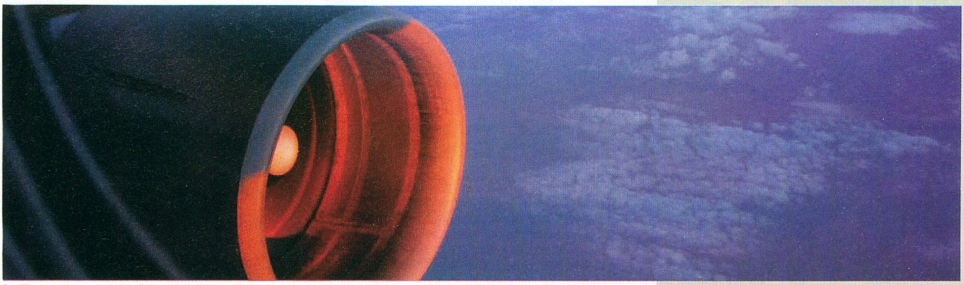
Az Aquagate tápellátását toldóval oldották meg igen ügyesen, melyet a tápegységünkhöz kell csatlakoztatni, illetve kis vezérlőkártyát is kapunk mellé. Természetesen az LCD kijelzőn minden adat megtalálható a hőmérsékletekről, emellett szabályozható a hűtőventilátor fordulatszáma, beállítható riasztási küszöb, stb. Ha jobban megnézitek a képeket, látszik a hűtés folyamata: a hideg levegő elöl jut be, és lehűti a radiátorban keringő vizet. Sajnos még egyvalamivel nem vagyok elégedett, ez pedig a zaj. A három állítható fokozaton 23, 34 és 49 dBA zaj keletkezik a ventilátor 2000, 3100 és 4600 RPM fordulatszáma mellett, amelyek közül csak az első értéket tartom elfogadhatónak.



Ami a csövön kifér...



...az itt befér



Ez egy hangosabb fajta "hűtő" ventilátora

Az Intelnél és a BMW-nél is a 7-es széria a legmenőbb

Intel:
Vége a megahertz mítoszának!

Régóta folyó vita végére tehet pontot az Intel, ha igaz a hír, amely az Anandtech oldalain jelent meg. A hardveres oldalak és azok fórumai régóta hangosak az Intel és az AMD hívők csatájának hangjától. A kérdés, melyet el kellene dönteni: mi a fontosabb, a magas órajel, a processzor teljesítménye, esetleg mindkettő? Tény, hogy az AMD processzorai alacsonyabb órajelen nyújtanak alternatívát a jóval magasabb órajelen pörgő Intel processzorokkal szemben. Mivel a világ hozzá lett szoktatva ahhoz, hogy csak az órajelben higgyen, az AMD marketingesei kitalálták a mai napig használatos jelölést processzoraik számára. Annak ellenére, hogy a tényt, miszerint a TPI érték az Intel processzoraihoz van igazítva, tagadják, a világ így méri a CPU-kat. A módszert lassan meg is szoktuk, olyannyira, hogy az átlagvásárlónak már fogalma sincs arról, milyen órajelen működik gépének AMD-s szíve. Amennyiben az Anandtech oldalán megjelent hír igaznak bizonyul, az AMD-nek újra kell gondolnia stratégiáját, ugyanis elképzelhető, hogy a nagy testvér kirántja lábuk alól a szőnyeget.

A hír szerint az Intel változtatni kíván az eddigi terminológián, és processzorait nem az eddig megszokott módon a valós órajel, gyorsítótár mérete és egyéb tulajdonságok (pl. Pentium 4 3,20 GHz, 800 MHz-es busz, 512 KB cache) alapján különbözteti meg egymástól. Természetesen nem az AMD módszerét követik, így nem találkozhatunk +/- és egyéb jelöléssel, ehelyett a CPU-k nevet kapnak. A megoldás kísértetiesen hasonlít az AMD Opteron processzorok számozásához. A 700-as sorozatba tartozó modellek a legjobbak, leggyorsabbak, míg az 500-asok a középkategóriát képviselik, a legolcsóbb megoldások pedig a 300-zal kezdődő számokat kapják (többen felvetették netszerte, hogy kissé BMW-s ízű a dolog...).

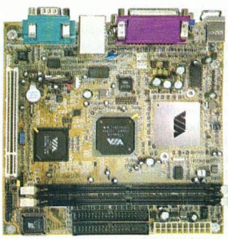
A váltásnak több oka is lehet. Az egyik a már említett AMD stratégia, hiszen a váltás után már nem használhatják a számozott jelölést (felesleges lenne), és processzoraikat saját névvel kell illetniük, ami nem hasonlíthat túlzottan az Intel termékek nevéhez. A második ok az új technológiák előretörése, melyek révén lelassulhat a processzorok órajelének növekedése, olyannyira, hogy egyes esetekben az új generáció alacsonyabb órajelen lép be a piacra, mint ahogy a régi távozott.

Jó nekünk ez a váltás? Valószínűleg igen, hiszen a mai Pentium processzorok megkülönböztetéséhez komoly hozzáértés szükségeltetik. Az új módszerrel sokkal könnyebben megjegyezhető nevű termékek kerülnek piacra, hiszen az eddig megszokott Pentium 4 3,20 GHz/800 MHz, 512 KB cache helyett elég lesz a sima Pentium 550-et megjegyezni (ez csak példa volt, nem ez lesz a neve).

A világ legkisebb alaplapja

A VIA Technologies már jó ideje meghatározó szereplője a kisméretű számítógépek piacának, nekik köszönhetjük például a Mini-ITX formátumot. Most továbbléptek, elérkezett a Nano-ITX ideje. A mindössze 12*12 cm-es megoldás kisebb, mint egy CD vagy DVD lemez tokja, hiszen maga a lemez 12 cm átmérőjű! A nem mindennapi termék 1 GHz-es VIA Eden-N processzorral és VIA CN400 + VT8237 lapkakészlettel érkezik, így Serial ATA, Parallel ATA-133, USB 2.0 és hálózati vezérlő is található rajta, vagyis a bővítőhelyeket kivéve szinte minden, amit egy hagyományos alaplaptól megszokhattunk.

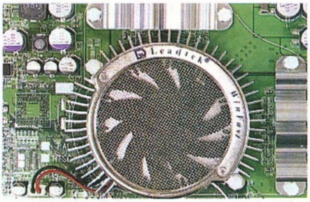
A megoldás legérdekesebb része talán a processzor, amely mindössze 15×15 mm-es, amit a nanoBGA tokozással értek el. Egy ilyen termék szinte bárhol használható, hiszen minden eddiginél kisebb, teljes értékű személyi számítógép építhető vele. Továbbá azt sem szabad elfelejtenünk, hogy a VIA új processzorai az alacsony fogyasztás és hőtermelés mellett a titkosításban is jeleskednek: a két hardveres véletlenszám-generátor és a PadLock titkosító motor segítségével másodpercenként 12,5 Gbit titkosítási sebességre képes 1 GHz-en. Az első változat már a második negyedévtől elérhető lesz, vagyis hamarosan bárki építhet igazi miniszámítógépet.



VIA anti-gamer megoldás

GDDR3 memóriával szerelt videokártya a Leadtektől

Miután kiderült, hogy az nVidia elsőként kíván GDDR3 memóriával készülő videokártyát bemutatni, nem jelent túl nagy meglepetést, hogy az első ilyen kártya a Leadtek műhelyéből kerül ki, hiszen a cég lassan az egyetlen komoly gyártó marad, aki nem ad ki ATI lapkára épülő videokártyát is. A Winfast A360 Ultra néven forgalomba kerülő kártyáról túl sok részlet nem került nyilvánosságra, ám az már biztos, hogy a várakozásoknak megfelelően GeForce FX 5700 Ultra grafikus chip biztosítja a lóerőket a GDDR3 memória modulok mellett.



Leadtek hűtő a rácsozott fajtából

Nem lesz idén 64 bites Pentium 4

Az Intel képviselői egyértelműen kijelentették, hogy idén nem tervezik 64 bites utasítások végrehajtására képes asztali processzorok kiadását, ám az ilyen specifikációjú CPU-k, munkaállomások és kiszolgálók számára minden további nélkül továbbra is elérhetőek lesznek. Azt is fontosnak tartották megemlíteni, hogy a Prescott mag már képes lenne az új utasítások végrehajtására, de szokásukhoz híven kikapcsolták a technológiát, és várnak a megfelelő időpontra. Ez valószínűleg akkor jön el, amikor már megfelelő mennyiségű szoftver és meghajtóprogram készül 64 bites rendszerekhez. Addig azonban a fejlesztők továbbra is csak az AMD asztali processzorokra támaszkodhatnak.

Befejeződött az AIDA32 fejlesztése

Bár kifejezetten nem vas, hanem szoftver az AIDA32, megérdemel pár szót, hiszen a világ egyik legjobb diagnosztikai programja, ráadásul a fejlesztője magyar! A projekttel kapcsolatos munkálatok évekkel ezelőtt kezdődtek, a szoftver 2001 áprilisában mutatkozott be a nyilvánosság előtt. Azóta mind az otthoni, mind a vállalati rendszerdiagnosztikai és hálózati leltározó szoftverek piacán rendkívül sikeres. A projekt az évek során sok elismerést kapott, többek között 2002 decemberében a Support Alert Newsletter „Az év freeware terméke" díjjal jutalmazta. Reméljük, később hasonlóan sikeres programokat láthatunk Fierytől, addig is sok sikert kívánunk neki a fejlesztéshez!

Socket 754 kontra Socket 939

Úgy tűnik, a korábbi pletykák beigazolódnak: a második negyedévben alig több mint 50 ezer Socket 939 foglalatú AMD processzorra számíthatunk, a Socket 754 viszont egyre olcsóbb lesz, ezekből 700 ezret kíván értékesíteni a cég.

A harmadik negyedév már biztatóbb, július és szeptember között 260 ezer darab Socket 939-es processzor kerül le a gyártósorokról, a Socket 754-nél 970 ezer a megcélzott eladási kvóta. A negyedik negyedévben kissé megváltozik a helyzet: ekkor 500 és 900 ezer a tervezett eladás, tehát a Socket 754 kezd visszaszorulni. 2005 első negyedévében már 1,2 millió Socket 939-es és mindössze 250 ezer Socket 754-es processzorra számíthatunk.

Ebből azt szűrhetjük le, hogy az elkövetkezendő hónapokban érdemes a Socket 754 mellett dönteni, az árak egyre elfogadhatóbbak lesznek. Ugyanakkor az év végére már a Socket 939 lesz a jobb választás, mert hosszabb távon az a kifizetődőbb. A 90 nanométeres AMD processzorok tömeggyártása a harmadik negyedév végén, illetve a negyedik negyedév elején kezdődhet meg, és ezen CPU-k döntő többsége már kétcsatornás memóriavezérlőt kap.

Az e havi hírrovatot összeállította Tárnok Zoltán, szerkesztette Gale

Mobilhírek

Újdonságok és érdekességek a mobilok világából

Na, most j=l lekaplak

Az átverés hangjai

A SoundCoverre keresztelt technológia segítségével könnyen átverhetővé válnak beszélgetőpartnereink. A technológia lényege, hogy egy, a Nokia 7650, 3650 és N-Gage készülékeken futtatható szoftver segítségével a mobilunk képes fals háttérzajokat produkálni. Ily módon beszélgetőpartnerünket könnyedén meggyőzhetjük, hogy éppen fogászaton vagy cirkuszban vagyunk, de akár egy vihar hangjai is belekeverhetők a diskurzusunkba.

Az alkalmazás rugalmasságát biztosítja, hogy a készülék telefonkönyvében szereplő egyes bejegyzésekhez elterelő hanghatások társíthatóak, illetve mi magunk is képesek vagyunk rögzíteni hang-, illetve zajhatásokat későbbi felhasználásra.

A szoftver teljes változata a tudásához képest nem drága, mindössze 15 eurót kóstál a SoundCover. Persze az igazmondás még ennél is olcsóbb...

Ipari kémkedés kamerás telefonokkal

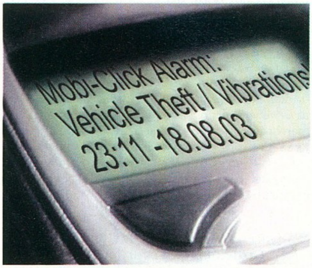
Ezidáig a kamerával kiszerelt mobiltelefonok kapcsán főleg a személyiségi jogok megsértése merült fel, mint lerendezendő társadalmi-jogi szituáció. A különféle piaci folyamatok elemzésére specializálódott Gartner Inc. azonban felhívta a figyelmet arra a tényre, miszerint egyre több cég tart üzleti titkainak eltulajdonításától a kamerával felszerelt mobiltelefonok miatt.

Egyes cégeknél ez a valós alapokon nyugvó paranoia odáig fajult, hogy tervezik a kamerás telefonok teljes körű kitiltását létesítményeikből. A félelem annál inkább indokolt, mivel az előrejelzések szerint 2006-ban az Észak-Amerikában és a Nyugat-Európában újonnan vásárolt mobilok háromnegyed része kamerás lesz. Más kérdés, hogy milyen hatékonysággal tartathatóak be az ilyen jellegű szigorítások...

A Gartner elemzői – akik egyben felhívják a figyelmet a hangrögzítésre is képes mobilok veszélyességére is – szerint sokkal hatékonyabb megoldás a biztonsági zónák kijelölése, mert ezekben a terekben könnyebb figyelemmel kísérni a látogatók és üzletfelek mobilhasználatát és egyéb tevékenységeit. Ezek a biztonsági zónák természetesen fedésben lennének az adott cég üzleti titkainak helyt adó épületrészekkel.

> "A törvény rendelkezésének célja az olcsóbb európai uniós tarifákhoz való közelítés"

Végül a Gartner szakemberei arra hívják fel a figyelmet, hogy a kamerás-hangrögzítős mobilok mellett egy sor más egyéb hi-tech, ám mindenki számára hozzáférhető eszközzel lehet könnyen ipari kémkedést véghezvinni. A cég emberei példaként a már széles körben elterjedt, apró méretű USB kulcsokat, illetve a szintén rohamosan terjedő DVD írókat emelték ki.



Női telefon hasznos funkcióval

Májustól olcsóbban

A hírközlési törvény rendelkezései nyomán nemsokára mintegy tíz százalékkal csökkenhetnek a mobil, illetve a vezetékes telefonálás költségei, mivel a törvény erejénél fogva mérséklődnek a vezetékes és a mobilszolgáltatók közötti összekapcsolási díjak.

A törvény rendelkezésének célja a vezetékes és a mobilos szolgáltató cégek közötti verseny erősödése, illetve az olcsóbb európai uniós tarifákhoz való közelítés.

A kormányszóvivő március elején nyilatkozta, hogy a kormány kidolgozta azt a végrehajtási rendeletet, melynek alapján május 1-től megvalósul a mobiltelefonszámok hordozhatósága.

Mobil – mindössze három gombbal

Az újabbnál újabb, egyre több és bonyolultabb szolgáltatással rendelkező mobiltelefonok nem mindenkit nyűgöznek le, hiszen sokan mindössze csak telefonálni szeretnének a mobiljukkal. Mások – pl. idősek vagy látássérültek – számára egyenesen hátrány, hogy egyre kisebbek, és kiismerhetetlenebbek az újabb generációs mobilkészülékek.

A svájci illetőségű Mobi Click ezt a problémát kívánja megoldani Mobi Click-Compact elnevezésű, mindössze három nagyméretű nyomógombot tartalmazó telefonjával. A készülék három gombjára három egyedi hívószám programozható. A fentiekben említett célcsoportokon felül a gyerekeket jelölte meg felhasználói körként a cég szakembere.

Girl Mobil Power

A hazai mobil piac helyzete az év elején

A Nemzeti Hírközlési Hatóság adataira támaszkodva elmondható, hogy 2004. január végére 7,979 millió mobil előfizetést tartott nyilván a három magyarországi szolgáltató, melyek közül 7,402 millió volt a forgalmazásban valamilyen szinten részt vevő, azaz aktív előfizetés. A bővülés az egy hónappal korábbihoz (2003. december) képest mindössze 34 ezer előfizetés volt (ebből csak nagyjából hatezer az aktív előfizetések bővülése), ami mindössze 0,4 százalék; ám ezen fölösleges csodálkozni, hisz a legtöbben, akik még mobilt akartak venni, letudták azt a tavaly karácsonyi szezon idején.

A 7,979 milliós január végi adat 14,6 százalékos bővülést jelent a 2003. január végi állapothoz képest. Mivel ezen lapszámunkat nagy valószínűséggel áprilisban veszitek kézbe, elmondható, hogy Magyarországon mostanra a mobil előfizetések száma meghaladta a 8 milliós határt. Érdekes kérdés, hogy mikor telítődik teljes mértékben a piac, azaz mikortól nem bővül már az előfizetések száma, és mindössze az ügyfelek szolgáltatók közötti vándorlásáról beszélhetünk. Teljesen amatőr becslésünk szerint mi ezt a határt 8,5 millió előfizetésre (ebből kb. 8 millió aktív) tesszük.

Ami a három hazai mobilszolgáltató harcát illeti, még mindig a Westel vezet 47,53 százalékos piaci részesedéssel, a Pannon GSM az előfizetések 35,60 százalékát birtokolja, ám teret veszített január hónap folyamán, míg a Vodafone egyre csak jön fölfelé, és január végén már a piac 16,87 százalékos szeletét mondhatta a magáénak.

Érdekességként megemlítendő, hogy míg a hazai mobilpenetráció még mindig bővül, addig a vezetékes előfizetések száma nem mutat hanyatló tendenciát. Az NHH január végén 3 598 484 fővonalat tartott nyilván, amely mindössze 4 ezerrel volt kevesebb, mint egy hónappal korábban, ami mindössze 1,1 ezrelékes visszaesést jelent. Ami viszont bőven ellensúlyozza ezt a minimális csökkenést, az az egy fővonalra jutó kezdeményezett hívások átlagos időtartamának 5,4 %-os növekedése (240,9 percről 254 percre) tavaly decemberről idén januárra.

gale

A mobil élet magazin megrendelhető a kiadóban is!

1088 Budapest, Rákóczi út 1-3., Vogel Burda Communications Kft.
Tel.: 06 1 888 3421, 06 1 888 3422, 06 1 888 3423 Fax.: 06 1 888 3499
e-mail: terjesztes@vogelburda.hu

1.496 Ft

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Hűtési akadémia - II. rész

a heatpipe rendszerű hűtés

hőcsöves hűtés, avagy hallgasuk a csend hangjait...

Cikksorozatunk előző részében kiveséztük a léghűtést, most pedig áttérünk egy sokkal érdekesebb témára, a hőcsöves, angol nevén heatpipe hűtésre. Megismerkedünk e hűtés történelmével, működési elvével, és megpróbáljuk kideríteni, hogy lett a néhány éve még kevéssé elterjedt hűtési szisztémából napjaink divatos megoldása.

Történelem néhány mondatban

Bármilyen meglepő is, a hőcsöves hűtést nem számítógépek számára találták ki! A hőszállítás eme módja már a nyolcvanas években is használatos volt Hi-Fi erősítőkben. A technológiát az ipar egyéb területein is hasznosítják. Találkozhatunk hővezető csővel erőművekben, de összefuthatunk velük nagy teljesítményű hővezető csővel. Hol tartunk most? Van egy csövünk, mely nagy részében légnemű gáz terjeng, de az alján ott lötyög a folyadékunk. Ha elkezdjük melegíteni a cső alját, ahol a folyadék van, beindul a hűtési folyamat. Az összepréselt gáz a hő hatására elkezd párologni. Fizikaórán mindenki megtanulta, hogy a párolgás hőt von el. Az elpárolgott folyadék felszáll a csőben, és annak a felső, hidegebb részén lecsapódik (ezért kellenek a hőleadó lemezek). A lecsapódott gáz a gravitációnak engedelmeskedve szépen visszafolyik a cső aljára, ahonnan újra és újra elpárolog. Beindult a folyamat, melyhez a szükséges hőenergiát éppen az a tárgy szolgáltatja, amit hűteni szeretnénk! Ahhoz, hogy a folyamat beinduljon, és ne is álljon le, nagyon pontosan kell a csőbe töltendő gáz mennyiségét meghatározni. Ha valaki elrontja az ezzel kapcsolatos számításokat, két sen gyúlékony. Valószínűleg kevesen gondolnak rá, hogy a csőbe rakhatunk akár vizet is! A víz normál körülmények között, tehát tengerszinten, 100 Celsius fok hőmérsékleten párolog el. Ezzel szemben, ha nő a légnyomás, a víz forráspontja is magasabbra kerül, ha csökken, akkor pedig alacsonyabbra. A légnyomás növelésére alkalmas példa a kukta, ahol a párolgó folyadék hatására nő a nyomás, így a víz nem száz fokon, hanem annál magasabb hőmérsékleten párolog el, így gyorsabban fő meg benne az étel. Mi kell tehát ahhoz, hogy teljesen veszélytelen folyadékkal dolgozhassunk? Nos, nem más, mint egy légritka tér, ahol a légnyomás megfelelően alacsonyan tartható.

Túl vagyunk a nehezén? Megvan már a megoldás? Nem, nincs még meg, ugyanis a folyamat beindulásá-

hi **Nyomatékosan felhívjuk minden olvasónk figyelmét arra, hogy a házilag barkácsolt heatpipeos megoldások komoly károkat okozhatnak a gépetekben (legrosszabb esetben akár az egész számítógépetek is gallyra me, ezért ha e mellett a hűtési mód mellett döntötök, mi csak márkás felszerelés vásárlását ajánljuk.**

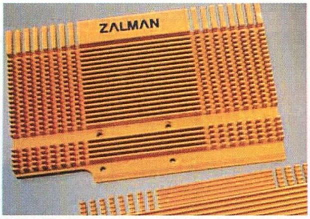
ipari párátlanító berendezésekben is. A számítástechnika először a notebookok számára fedezte fel a heatpipe-ot, ahol a gép belsejéből kellett a hőt kivezetni a külső részre, a borítás közelébe, ahonnan ventilátorral már könnyedén lehetett a szabadba juttatni.

Az elv, vagyis amitől működik a heatpipe

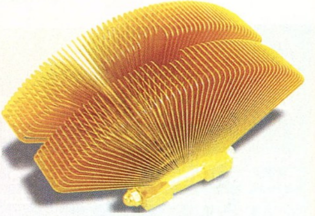
A hűtési folyamat borzasztó egyszerű, gyakorlatilag megegyezik a hűtőszekrény működési elvével. Tudom, ez furcsán hangzik, mivel nehezen összehasonlítható egy hűtőgép a processzorhűtőkkel, pedig tény, hogy mindkét esetben a hűtőfolyadék párolgása von, és szállít el hőt a hűtendő felületről. A hasonlóság ezzel véget is ért, hiszen a hűtőgépben találunk kompresszort is, ami a hűtőközeget mozgatja a rendszerben, a hővezetőcsőben viszont nincs mozgó alkatrész, mégis működik. Következzen a hogyan: mitől hűt a hővezető cső?

Képzeljünk magunk elé egy csövet! Nem kell, hogy hajlított legyen, lehet egyszerű, egyenes henger, a két végén lezárva. Forrasszunk a cső felső végére nagy rézlapokat. Ezek lesznek a hőleadó lemezek. Töltsük fel a csövet gázzal annyira, hogy a nyomástól a gáz váljon folyékony halmazállapotúvá! Ha ez is megvan, elkészültünk a legegyszerűbb heatpipe-pal, azaz dolog történhet. Vagy nem lesz a hűtés egyenletes, rosszabb esetben pedig gyártott egy csőbombát, mellyel együtt még rosszabb esetben elszáll az alkotó és a gép is.

Ezek után jöhet a következő kérdés: miért kéne nekünk a számítógépbe ilyen veszélyes szerkezetet tennünk? Nos, nem kell. A fent leírt folyamat működéséhez nem kell gáz, elég valamilyen folyadék is. Gondolkozhatunk rajta, milyen könnyen párolgó folyadékot használjunk e célra. Alkohol? Benzin? Ezek nem lesznek megfelelők, hiszen a gáz robban, az alkohol és a benzin pedig erő-hoz, azaz a párolgás fenntartásához – a gázos megoldáshoz hasonlóan – nagyon pontosan kell kiszámolni a csőbe töltött folyadék mennyiségét. Ha túl sokat töltünk bele, annyi gőz keletkezik, hogy a megnövekedett légnyomástól leáll a folyamat, és csak akkor indul el újra, ha a gőz lecsapódott. Ha túl keveset töltünk bele, elpárolog mind, és ha leáll a párolgás, megszűnik a hőelvonás, végső soron pedig szénné ég a hűteni kívánt lapka az elégtelen hűtés miatt (de legalábbis lefagy az adott GPU, VPU vagy CPU). Következésképpen annyi folyadékra van szükség, hogy ha beindul a



A Zalman kit bordái



Legyezőszerű hűtőborda

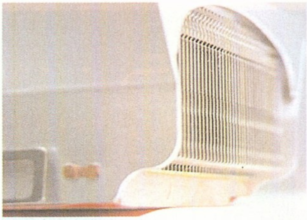
párolgás és a lecsapódás, azaz a hűtési folyamat, ne tudjon nagyon megnőni a nyomás a csőben, de a folyadék se tudjon elfogyni. Ki kell alakulnia az egyensúlyi állapotnak, ahol bizonyos hőmérsékleti tartományban (processzoroknál ez nagyjából 40 – 80 Celsius fok között alakul) ugyanannyi folyadék párologjon el a cső alsó felén, mint amennyi kicsapódik a felső, hőleadó részen.

A hővezető cső

Most, hogy kitárgyaltuk az elvet, kezdődjön a gyakorlat: nézzük meg magát a csövet! Maga a heatpipe lehet vékony, vastag, egyenes vagy görbített, ez a hűtési folyamaton mit sem változtat. Az egyetlen lényeges szempont, hogy a meleg, hűtendő rész alul, a hőt leadó hideg pedig felül legyen. Ronthatja, illetve növelheti a hűtés hatékonyságát a cső belső felületének kiképzése. Két rendkívül fontos feladatot kell jól megoldani: az egyik a párolgás és a lecsapódás gyorsítása, a másik a folyadék visszavezetése az alsó részbe.

Kezdjük a gyorsítással. A képlet ebben az esetben is megegyezik a léghűtésnél tapasztalttal, tehát minél nagyobb a felület, annál gyorsabb a hő leadása. Egyszerű a feladat, alakítsunk ki a cső belső felén hornyokat. Mire lesz ez jó? A hornyok megnövelik a felületet, ezáltal gyorsul a folyadék hőfelvétele, illetve a lecsapódás is – másrészt szépen visszaterelik a lecsapódott folyadékot a cső alsó, melegebb felébe. A hornyos megoldás persze nem az egyetlen alkalmazható módszer. Sok esetben fémport visznek fel a cső belsejében, ezáltal porózusabb és nagyobb lesz a felület.

Most, hogy az elmélet végére értünk, nézzünk meg még egy érdekes felhasználási területet, melynél az alkalmazott elv megegyezik a hővezető csőével, ám csőnek nyomát sem találjuk az elkészült hűtőalkalma-

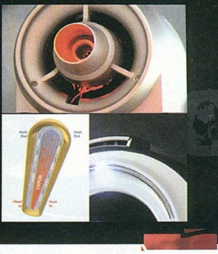


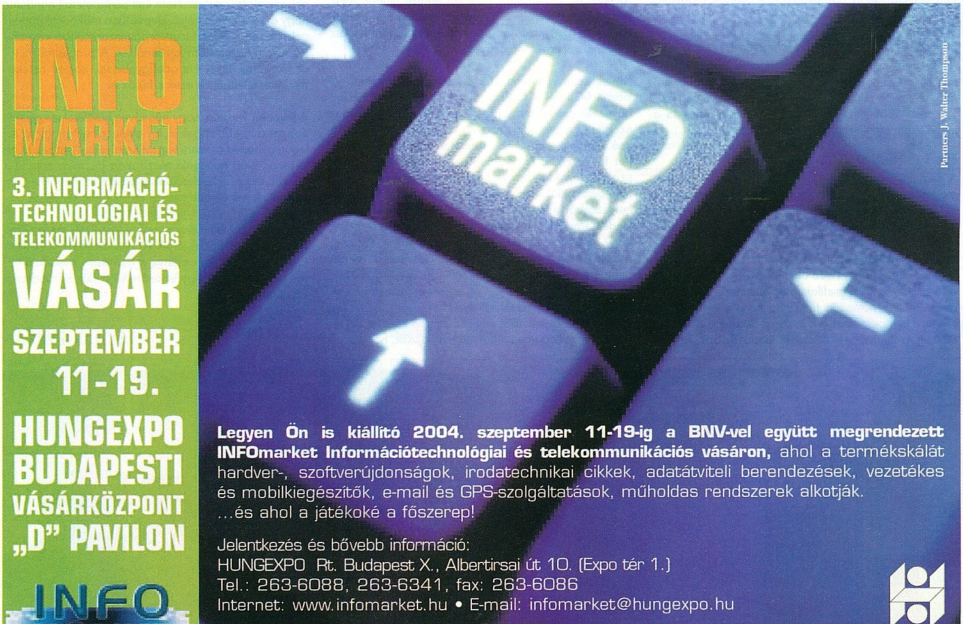
Hűtőtalp-alattnyi föld

tosságban. Sok gondot jelent, hogy a viszonylag kis felülettel rendelkező processzorok, grafikus lapkák rengeteg hőt adnak le. A hűtés hatékonyságának javítása a hő megfelelő elosztásával lehetséges. Ennek legegyszerűbb módja, amikor a lapkára rézlapot fektetünk, és erre helyezzük rá a hűtőt. A réz jó hővezető képessége révén a meleget elhúzzuk a magról, és a nagyobb felületről könnyebben szállíthatjuk el. (Hasonló okból találunk az Intel és most már az AMD processzorain is fémsapkát, bár a processzoroknál egyben az érzékeny processzormag megóvása is cél.) A módszer jó, azonban lehet ennél hatékonyabb megoldást találni, mégpedig az úgynevezett micropipe technológia segítségével. A bordák két fémréteg között helyezkednek el, ezek közül az alsó látszik is, ezen ülnek a gomba profilú hornyok. A két fémréteg között sugárirányban elhelyezkedő hornyok sok-sok egyszerű csövecskét képeznek. A középső, üres részen alapállapotban, vagyis hidegen, folyadékot találunk. Melegítés hatására a folyadék párologni kezd, ezzel hőt von el a legmelegebb, középső részről, ami alatt a CPU (vagy VPU) magja található. A gőz sugárirányban távozik a középső részről, a hőt pedig a lemez szélén található hidegebb felületen adja le. Miután a gőz lecsapódik, és ismét folyékony halmazállapotúvá válik, a folyadék visszafolyik a középső, melegebb részre, ahonnan újra elpárolog, így állandósítva a hűtési-hőelosztási folyamatot. Mint látható, a szerkezetben hővezető csöveket találunk, még ha ezek a szó hétköznapi értelmében nem is nevezhetőek csőnek.

A FOLYTATÁSRÓL...

A hűtési akadémia következő részében a vízhűtéssel foglalkozunk, ennek keretén belül cikkírónk részletesen kitárgyalja ezt az itthon még kevéssé elterjedt, ám vitathatatlan előnyökkel rendelkező megoldást. Remélhetőleg cikkünk elolvasása után sokan közületek tér majd át erre a közel hangtalan módszerre.





Mi szóltunk előre...

Kiegészítő léghűtés is javallott

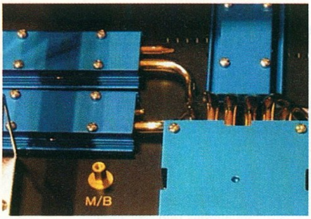
A hőcsöves hűtés, még ha kívülről egyszerűnek tűnik is, nem az. Sokfajta csővel találkozhatunk, ezek gyökeresen eltérhetnek egymástól, ám a működési elv mindegyiknél megegyezik. A hővezető csövek elkészítésénél rengeteg szempontot kell figyelembe venni, és nem árt, ha az alkotó tisztában van a fizika törvényeivel. Senkinek sem tudjuk jó szívvel ajánlani, hogy otthon nekiálljon hőcsövet gyártani a fenti leírás alapján, mivel egy házilag rosszul összetákolt cső jelentős veszélyeket rejt magában.

Hőcsöves hűtés a gyakorlatban

A következőkben bemutatjuk a heatpipe felhasználásának három módját. Az első, talán legegyszerűbb, ám meglehetősen hatékony hűtés a Zalman nevű cég műve, mely éppen ezzel a termékével tette ismertté a nagyközönség előtt a hővezető csövet.

Első variáció: VGA hűtés

A Zalman ZM80A-HP VGA hűtője az egyik legszebb megoldás a hő elvezetésére hővezető cső segítségével. A készlet minimális mennyiségű alkatrészt tartalmaz, ám azok jól átgondolt tervezés eredményeképpen születtek. A heatpipe-on kívül a csomagban négy bakot (kettőt nVidia, kettőt ATI kártyákhoz) és két hőleadó lapot találunk. Felszerelés után a hővezető cső körbeöleli a kártyát, így a grafikus magnál keletkező hő nem csak az alsó hőleadón távozhat, hanem a felsőn is, ahova a heatpipe szállítja a meleget. Aki látott már ilyen hűtőt, igazolhatja, hogy a felső hőleadó tűzforró, ami bizonyítja a módszer hatékonyságát. A Zalmannál ezt a hűtőt időközben továbbfejlesztették, és a mostani verzióhoz külön megvásárolható egy ventilátor is, ami oldalról fúj levegőt a videokártyára és a hőleadókra. Segítségével elkerülhető, hogy a meleg beragadjon a hőleadók és a kártya közé, így a grafikus processzor mellett a memóriachipek is hűvösen tarthatóak.



Heatpipe a gyakorlatban

Második varáció: Processzorhűtés

Processzorhűtésre, illetve annak demonstrálására a Thermaltake hűtését választottuk, mely a hangzatos Csend tornya elnevezést kapta. A nevére rá is szolgál, ám kivitelezésének minősége elmarad az előzőleg bemutatott Zalman megoldásétól. Miért? Nos, ennek sajnos több oka is van. Az első, és a hűtés szempontjából kevésbé fontos, a borda mérete. Indokolatlanul magasra kerültek a hőleadó lamellák. A magasság növelésével nő az erőkar, amivel a hűtő a CPU foglalatot húzza, így az indokoltnál jóval nagyobb erőhatás éri a műanyag füleket, amik a bordát tartják. Azt a gépet, amiben ilyen hűtő van, nem nagyon szabad rugdosni, lökdösni (a többit sem tanácsos... – a szerk.), mert egyetlen rossz mozdulat után eltörik a processzorfoglalat, és a hűtő a videokártya tetején landol. Arra, hogy miért alakították ki ennyire esetlenül a bordát, csak egy magyarázatot tudok elképzelni: nem kaptak más méretű hővezető csövet...

Következzen a második ok, amiért nem nevezhető jól kitalált hűtőnek a Csend tornya. A szerkezet három hővezető csövet tartalmaz. A csöveket egy rézlemez szorítja rá a talpra, így nagyon kicsi az a felület, ahol a cső a lemezzel érintkezik, emiatt a hő átadása sem lehet túl hatásos. A heatpipe-ok optimális esetben (a processzorra felszerelve) két sorban helyezkednek el a hűtő két oldalán, függőlegesen egymás mellett. Az elhelyezésből adódóan, a csövek hajlása miatt, a folyadék (melynek a meleg résznél kéne összegyűlni, hogy elpárologhasson) a hideg részre folyik, így nem tud elpárologni, és nem indul be a hőelvonás. A három heatpipe-ból egynél, a legfelsőnél alkalmas az elhelyezés, így a szerkezet az elvileg elvárható teljesítményének csupán harminc százalékán üzemel.

Mint látható, ez a hűtő inkább a szemnek készült. A kialakítás, a csillogó csövek mind azt sejtetik, hogy profi munkával állunk szemben, ám elég kicsit jobban megvizsgálni a hűtőt, hogy rájöhessünk, jobban járunk egy egyszerű rézbordával, amin csendes ventilátor csücsül.

Harmadik variáció: A számítógép teljes hűtése hőcsövek segítségével

Harmadik alanyunk ismét a Zalman műhelyéből került ki. A szerkezet nem más, mint egy számítógépház, amiben a processzor és a videokártya hűtését is hővezető csövekkel oldották meg. Az érdekes az egészben az, hogy a hőleadó felület maga a ház oldala! A burkolat külső része bordázott, így meglehetősen nagy felületen képes a processzor és videokártya által termelt hőt leadni. A gép így csaknem teljesen hangtalan működésre képes, hiszen a tápegység ventilátorán kívül más mozgó alkatrész nem szükségeltetik a hűtéshez.

Mind a ház falán, mind a processzoron szépen kialakított alkatrészek találhatók. A hővezetőcsövek nem rézlappal vannak leszorítva, hanem – ahogy a VGA hűtőnél – itt is kis vályúba fekszenek bele, ezáltal növelve a felületet, melyen keresztül a cső felveheti a hőt. Érdekes adalék, hogy tuning esetén a gyártó azt ajánlja, a ház oldalát asztali ventilátorral hűtsük.

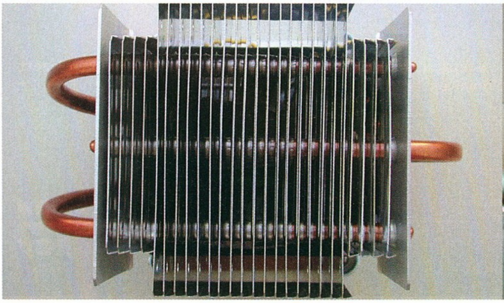
Összegzés – kell nekünk hőcsöves hűtés?

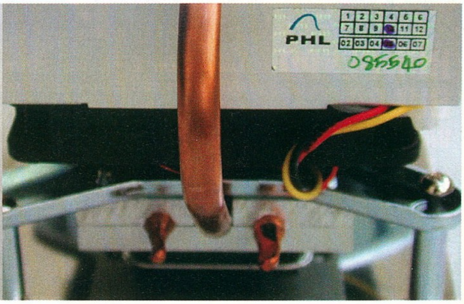
Ha egy szóban kellene megfogalmaznunk a választ, az annyi lenne: kell! Sajnos, ahogy az élet más területein, itt sem csak fekete és fehér, jó és rossz létezik. A kép sokkal árnyaltabb, és mint a fent bemutatott szerkezeteknél is látszik, nem mind arany, amiben heatpipe-ot találunk. Sajnos napjainkra ez a hűtési elv kezd a divat irányába eltolódni, és a kezdeti remek megoldások mellett feltűntek a gyengébb kivitelű, rosszul tervezett hűtők is. Ezek sokszor olyan profin néznek ki, hogy megzavarják a szakértő szemet is, így gyanítható, hogy a gyakorlatlan vásárló könnyen érezheti kidobott pénznek ráköltött forintjait. Nem kell senkinek azt gondolni, hogy ezek a szerkezetek alapvetően működésképtelenek, hiszen a rájuk bízott processzort többé-kevésbé lehűtik, így azok nem károsodnak. A probléma mindössze annyi, hogy kis odafigyeléssel, sokkal hatékonyabbak lehetnének ezek a hűtők is.

A jövőben várható, hogy hőcsöves hűtőkkel megjelennek majd kisebb cégek is, így elképzelhető, hogy az átlagos minőség romlani fog valamelyest. Ajánljuk, hogy vásárlás előtt mindenki nézze meg jól, mire adja ki a pénzét, azaz ragaszkodjunk a bejáratott nevekhez, és olvassunk minél több tesztet és cikket a témában.

Ezennel véget ért cikksorozatunk második része. Jövő hónapban a vízhűtést járjuk körül a mostanihoz hasonló alaposságggal, így oszlatva el némileg a misztikus ködöt, amely ezt az egyre kedveltebb hűtési módszert körülveszi.

Tárnok Zoltán





Csengőhangok

PCCSENG XXXXX → 06 90 626 999

Ha **Nokia** telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd az PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha **SonyEricsson**, **Siemens C45, S45, ME45** vagy későbbi típusok bármelyike kivéve ST55), **Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m**, vagy **Alcatel 311, 511, 512, 525** vagy **715** telefonod van, akkor csengőhang letöltéshez küldd az PCECSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCECSENG 21256) Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

TOP

Szívdobogás (zaj)	21423	Star Wars - Birodalmi induló	10420
Pumpkin and Honey Bunny (TAXI)	21515	Gyűrűk ura	10551
Macskajaj	10782	A keresztapa	10014
50 Cents - PIMP	22064	Füttyszó (zaj)	21483
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	21438	Buborékok - zaj	21075
		Vuk	21470
Leon, a profi	10722	Star Wars - R2D2 (zaj)	21349
MÁV szignál	21288	Surda	10690

ÚJDONSÁGOK

Gang Starr - Skills	22127	P Diddy-Pharrell-Lenny Kravitz - Show Me Your Soul	22136
Hooverphonic - The Last Thing I Need Is You	22128	Sophie Ellis-Bextor - I Wont Change You	22137
Jay Z ft. Pharrell Williams - Change Clothes	22129	Stanny Franssen - I Love Techno	22138
		Sylver - Wild Horses	22139
Kosheen - Wasting My Time	22130	Tiffany Gayle - Do You Wanna Dance	22140
Live - Runaway	22131	Safri Duo ft. Clark Anderson - All The People In The World	22141
Mark Ronson - Ooh Wee	22132	TLC - Turntable	22142
Maroon 5 - Harder To Breath	22133	Underworld - Born Slippy 2003	22143
Morcheeba - Otherwise	22134		
Offspring - Hit That	22135		

ZAJOK

Béres csepp - szignal	21054	Mentos (tv reklam zene)	21292
BKV szignál	22048	Szivdobogas (zaj)	21423
Buborékok - zaj	21075	SMS érkezett (zaj)	21394
Fax küldés (zaj)	21144	Star Wars - r2d2 (zaj)	21349
GSM interferencia (zaj)	21179		
Máv szignál	21288		

Polifonikus csengőhangok

PCPOLY XXXX → 06 90 626 999

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510+i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, SonyEricsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, A60, C60, MC60, C62, Sagem myX-3, myX-5m, myX-6, Motorola C350, E365, T720i, V300, V525, Panasonic GD67, GD87, Sharp GX-10+i, GX-20**. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLY szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLY 1309) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

TOP

Black Eyed Peas - Shut Up	1388	Nox - Százszor ölelj meg	1395
Macskajaj	1299	Hooligans - Királylány	1330
Ennio Morricone - Volt egyszer egy vadnyugat	1311	The Rasmus - In The Shadows	1325
		Keresztapa	1300
Scooter - Maria	1264	Zsédenyi Adrienn - Szeress Most	1374
Groovehouse - Ha újra látom	1376	Tankcsapda - Adjon az ég	1381
Benni Benassi - Satisfaction	1468		

ÚJDONSÁGOK

Basement Jaxx - Good Luck	1600	Megasztár - Csillagdal	1601
G-Unit feat. dr Dre - Beg for Mercy	1603	Nona - Milyen álmok	1630
Incubus - Megalomaniac	1606	Nox - Ébredj fel	1631
Jamelia - Superstar	1628	One True Voice - Sacred Trust	1611
Kowalsky meg a Vega - Többet érdemelsz	1629	Shania Twain - I'm Gonna Getcha Good	1615
		Usher - Yeah	1632
Liza - Záporeső	1610		

RAJZFILMEK

A kockásfülű nyúl	1470	Kis tehén	1298	Popeye, a tengerész	1478
A nagy ho-ho-ho horgász	1471	Kukori és Kotkoda	1534	Süsü, a sárkány	1479
A rózsaszín párduc	1163	Magyar népmesék	1474	Tini nindzsa teknőcök	1480
Flintstones	1152	Mekk mester	1475	Tom és Jerry	1481
Frakk, a macskák réme	1472	Mézga család	1297	TV maci	1482
Fülesmackó	1533	Nils Holgersson	1476	Vuk	1483
Hupikék törpikék	1473	Pokémon	1477		

SOROZATOK

Ally McBeal	1142	Knight Rider	1157
Barátok közt	1385	Melrose Place	1158
Charlies Angels	1147	Seinfeld	1184
Csengetett, Mylord?	1518	Surda	1316
Dallas	1148	Twin Peaks	1168
Faulty Towers (Waczak szálló)	1320	X Files	1169
Friends (The Rembrandts-I'll Be There for You)	1154		

Csengőhangok, háttérképek, JAVA játékok már az

interneten is!

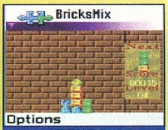
www.smsmagic.hu

JAVA játékok

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vesd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például az Brick Mix játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a **JATEKPC 44** üzenetet a **06-90-629-000** számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a **JATEKPC** és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).**

JATEKPC XX → 06 90 629 000

Bricks Mix



JATEKPC 44

Ebben a Tetris-hez hasonló játékban minden lehulló alakzat több kőből áll. A feladat 3 hasonló rész egymás mellé juttatása, ekkor nemcsak az összes hozzájuk kapcsolódó, hasonló kő tűnik el, de minden levegőben lógó darab is lezuhan. **(logikai)**

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

Fruit Machine

JATEKPC 9

Már nem kell Las Vegasba utaznod vagy füstös kocsmákba be-térned egy jó kis nyerőgépe-zésért, mert a mobilodon is elérhető a „gyümölcsgép".

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Pannónia

JATEKPC 500

A környező barbár törzsek már a Római Birodalom városait fenyegetik Pannóniában. A feladatod a városok védelme, a barbár hordák felmorzsolása.

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, Motorola 1720i

Global Grand Prix

JATEKPC 10

Ez az a játék, amit nem fogsz tudni abbahagyni! A játékbeli autódat is felturbózhatod, ha ügyesen versenyzel!

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

Tengeribarkas

JATEKPC 507

Tengeralattjáró kapitány vagy. Feladatod az ellenséges felszíni hajók és tengeralattjárók megsemmisítése. A hajód 10 db Mk 48 torpedóval és 5 db Mk 67 tengeri aknával van felszerelve. (kaland)

Platform: N40, N60

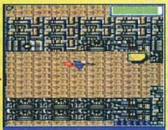
Nagy Fogás

JATEKPC 508

A játékkal egy halaktól hemzsegő folyóban pecázhatsz. A sikerhez segítségedre van egy halradar is. Megválaszthatod a zsinór méretét és a megfelelő csalit is. A kis halakat vissza kell dobni, persze ezek a fogások is számítanak. (kaland)

Platform: N40, N60

Térkapu

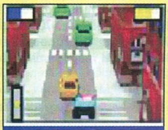


JATEKPC 505

Ki kell szabadulnod a világ legnagyobb űrbörtönéből. Gyűjtsd össze kulcsokat a kijárathoz, ugorj a következő szintre és érd el a legutolsó ajtót. Alacsony gravitációs térben kell repülnöd, jó reflexre lesz szükséged! (kaland)

Platform: N30c, N40, N60

Járőr

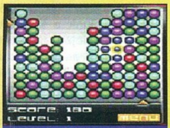


JATEKPC 504

Feladatod rendőrként üldözőbe venni a bűnözők autóját és megállítani őket, mielőtt az autód összetörne. Vigyázz, hogy ne okozz forgalmi balesetet. Az utakon találkozol közlekedési dugóval és sok járdaszegéllyel. (kaland)

Platform: N30c, N40

Zuhatag



JATEKPC 506

Tüntesd el az azonos színű gyöngyökből álló csoportokat, csak az alsó nyilak által határolt területen maradjon belőlük. Ez a terület pályánként csökken. (logikai)

Platform: N40, N60

Telefontípusok hivatkozása: **N30c:** 3510i, **N40:** 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 3100, 3200, 5140, 6220, 6230, 6610, 6650, 6810, 6820, 7250i, 7600, 8910i, **N60:** 3650, 7650, NGage, 6600

Csak 380 Ft!

Színes háttérképek – MMS-ek

Nem csak NOKIÁRA!

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250+i, 7650, 8910i, N-Gage, SonyEricsson T310, T610, P800, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX-10+i, GX-20, Motorola T720i**. A letöltéshez küldd a PCHATTER szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCHATTER 11777) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. **Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges!** Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

PCHATTER XXXXX → 06 90 626 999

PC GURU HÁTTÉRKÉPEK

11775, 11154, 11191, 11200, 11341, 11377, 11392
11776, 11777, 11468, 11478, 11783, 11795, 11847, 11948
11778, 11779, 11180, 11185, 11252, 11376, 11449, 11516
11780, 11781, 11849, 11850, 11876, 11880, 12124, 12131
11782, 11846, 12144, 12158, 12169, 12187, 12190, 11881

Prohardver rovat - Processzorteszt

A rév és a vám esete a CPU gyártásban, avagy áldozzuk fel a jelent a jövőért

Íme az egyik tesztalanyunk

Múlt havi cikkünkben kiveséztük az AMD következő generációs processzorait, most koncentráljunk a konkurens Intel üdvöskéjére. A február elején bejelentett új Pentium 4 processzor, a Prescott a korábbi Northwood magos változatokat hivatott leváltani.

A chip eredetileg a tavalyi év negyedik negyedévében mutatkozott volna be, de a gyártástechnológiai váltás (0,13 mikronról 0,09 mikronra) ezúttal nem volt olyan zökkenőmentes, mint korábban. Az új processzor végfelhasználóknak szánt változata „E" jelöléssel került forgalomba 3,4, 3,2, 3,0 és 2,8 GHz-es kivitelben (az OEM-ek számára elérhető a 2,4 GHz-es változat is). A Prescott azonban nem csupán újabb, kisebb csíkszélességgel gyártott Pentium 4, hanem a processzorcsalád első jelentősen átdolgozott mikroarchitektúrára épülő változata. Egy processzorgeneráción belül ilyen mértékű változtatásokra korábban az Intel nem szánta rá magát, némileg túlozva az új chipet új processzorcsaládnak is tekinthetjük. A Prescott legfontosabb újításait a másik oldalon található táblázatban foglaltuk össze. Haladjunk szépen sorban, melyik újítás mit jelent!

["A témáról bővebben a www.prohardver.hu honlapon olvashatsz"]

Fejlettebb gyártástechnológia

A chiptervezésben általánosan elfogadott az „a kisebb a jobb" törvénye. Ha egy alkatrészt kicsit összébb tudunk zsugorítani, kisebb helyen elfér (kevesebb nyersanyagot igényel, olcsóbb), gyorsabb (nagyobb frekvencián képes működni), és kevesebbet fogyaszt. Ez elviekben nagyon szép, de sajnos a gyakorlat más tészta. Minél kisebbek a processzort alkotó tranzisztorok, annál nagyobb a szivárgási áram, az a teljesítmény, ami nem a tényleges feladatmegoldáshoz, hanem az áramköri elemek üzemben tartásához kell. A szivárgási áram miatt a Prescott magos P4 durván 10-12 C°-kal melegebb a régi magnál, fogyasztása pedig durván 20 wattal magasabb.

Nagyobb tranzisztorszám

Az új P4 mag több mint kétszer annyi (!) tranzisztorból áll, mint a régi. Igaz, ebben a verzióban kétszeresére növelték a L1 és L2 cache méretét is, de ez nem indokolja a drasztikus növekedést. A továbbfejlesztett futószalag-felépítés sem ad okot a hatalmas gyarapodásra, hiszen a Prescott még a teljes 64 bites utasításkészletet tartalmazó Athlon 64 processzoroknál is több tranzisztort tartalmaz. Egyelőre csak spekulációk vannak a növekedéssel kapcsolatban. Sejteni lehet, hogy az új magban már benne van az AMD-től átvett 64 bites rendszer, vagy az Intel valamelyik jövőbe mutató terve: a La Grande (egymástól elszigetelve és zavartalanul futó programok) vagy a Vanderpool (egymástól elkülönülve futó operációs rendszerek és megosztott erőforrások; még akkor sem zavar be az egyik operációs rendszer, amikor a másik éppen újraindul). Ezek a feltevések még sötétben tapogatózások (a 64 bites utasítások témaköre már inkább félhomály), de az első Northwood magok sem támogatták a Hyper-Threadinget, szóval valami mindenképpen lapul a felszín alatt...

Kisebb magméret

Kisebb egyenlő olcsóbb! Az új Pentium 4-ek azonos frekvencián azonos árban vannak a régebbi Northwoodos P4-ekkel, ennek örülni lehet, főleg ha a gyártás fejlődésével még tovább esik az áruk.

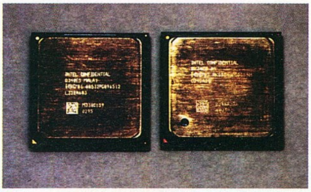
Alacsonyabb tápfeszültség

Az új mag a kisebb csíkszélességnek köszönhetően alacsonyabb tápfeszültséget igényel, de ez egyben problémát is felvet. Az új CPU ugyan beleilleszkedik a ma használatos P4 foglalatba (Socket 478), de nemsokára új aljzatot kap, Socket T néven. A mai Socket 478-as alaplapok egy része nem képes a Prescottok által igényelt alacsonyabb feszültség előállítására. Az Intel dokumentumai szerint kizárólag a 2,8 és 3 GHz-en futó modellek használhatók garantáltan minden 800 MHz-es rendszerbuszt támogató Pentium 4-es alaplapban. A 3,2 és 3,4 GHz-es változatok már csak a robusztusabb FMB 1.5 (Flexible Motherboard 1.5) specifikációnak megfelelő, „Prescott ready" minősítésű alaplapokkal párosíthatók.

Hosszabb futószalagok

A Prescott legfontosabb újítása a rendkívül hosszú futószalag: az Intel mérnökei igen merészen 20 fokozatról 31-re növelték a futószalag hosszát. A radikális lépést a működési frekvencia skálázhatóságának kitolása indokolta, hiszen azáltal, hogy az utasítás-végrehaj-

Tesztalanyunk - Alien szemszögből



Intel proci Malajziából

Az USB 2.0 már alapvető szolgáltatás

	Northwood	P4EE (Gallatin)	Prescott	Athlon 64
Gyártástechnológia (mikron)	0,13	0,13	0,09	0,13
Tranzisztor (millió)	55	169	125	105,9
Magméret (mm2)	131	237	112	193
Vezetékréteg	6 Cu	6 Cu	7 Cu	9 Cu
Tápfeszültség (V)	1,5-1,55	1,55	1,3-1,5	1,55
Futószalag (fokozat)	20	20	31	17.dec
L1 cache	8 KB adat (4-utas), 12k uop trace cache	8 KB adat (4-utas), 12k uop trace cache	16 KB adat (8-utas), 12k uop trace cache	64 KB adat, 64 KB utasítás (2-utas)
L2 cache	512 KB (8-utas)	512 KB (8-utas)	1 MB (8-utas)	1 MB (16-utas)
L3 cache	-	2 MB	-	-
SIMD	MMX, SSE,SSE2	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, SSE3	3DNow!, MMX, SSE, SSE2
Hyper-Threading	+	+	+	-
Foglalat	Socket 478	Socket 478	Socket 478, később Socket T	Socket 754, később Socket 939

tást több részfeladatra bontja le a processzor, a részfeladatokat végző áramköri elemek bonyolultsága csökkenthető, s így növelhető az órajel. Az Intel célkitűzése szerint a módosított architektúra nagyjából 5 GHz-ig skálázódik majd. A futószalag-fokozatok számának növelése azonban a gyakorlatban a processzor teljesítményének csökkenéséhez vezethet: jó példa erre az első Pentium 4 processzor (Willamette – 20 fokozat), amely azonos órajelen látványosan gyengébb teljesítményt nyújtott, mint a 10 fokozatú futószalaggal ellátott Pentium 3. Joggal várhatnánk tehát, hogy a Prescott gyengébb teljesítményt nyújt, mint elődje – egyelőre.

Megnövelt cache méret

Az L1 és L2 gyorsítótár méretét is megduplázták a nagyobb sebesség és hatékonyság érdekében. Sajnos a duplázásnak van kényszerű mellékhatása is, mégpedig az, hogy a nagyobb adattárban lassabb a keresés, ezért az új tároló nagyobb késleltetésekkel tud csak dolgozni.

Új SIMD

Vagyis Single Instruction Multiple Data, magyarul egy utasítás – több adat. Ezek kiegészítő utasítások összetett számolási műveletekhez. A Prescottban mutatkozik be a korábban Prescott New Instructions (PNI) néven ismert SSE3 utasításkészlet is. Az SSE3-mal 13 új utasítás válik elérhetővé: öt utasítással bővül az összetett aritmetikai és négy utasítással a 3D-s grafika gyorsításáért felelős műveletek sora, egy utasítás szolgál a lebegőpontos-fixpontos konverzió megvalósítására, egy a videokódolás gyorsítására, míg a maradék kettő a Hyper-Threading technológia hatékonyabb kihasználására. Ezektől még jobb tömörítési teljesítmény, a játékok gyorsulása (pl. fizika számolása) és hatékonyabb Hyper-Threading várható.

Fejlettebb elágazásbecslés

Összesítve nagyon vegyes képet ad a Prescott, mert hosszabb a futószalagja és többet fogyaszt, viszont az új technológiák és nagyobb (de lassabb) cache gyorsulást hozhat. Mielőtt belekezdenénk a tesztelésbe, nézzük meg az új mag további érdekességeit.

A nagyobb sebesség elérése érdekében javították a végrehajtó egységek szervezésén és elágazásbecslésén is. A jó becslés kulcsfontosságú a mai CPU-knál! Amikor egy program elágazáshoz ér, több irányba futhat tovább. Ha belegondolunk a futószalagos felépítésbe, világos, hogy az elágazás irányacsak a futószalagból kikerüléskor derül ki. Amíg nincs eredmény, nem lehet tovább haladni, áll a futószalag, késik a feldolgozás. Ez egy 31 lépéses futószalagnál nagyon kellemetlen lehet! A problémát hivatott kiküszöbölni az elágazásbecslés, azzal hogy a program „megtippeli", merre fog továbbhaladni a végrehajtás. Ha jól tippel a rendszer, akkor egyáltalán nincs termeléskiesés, ha hibás a tipp, ki kell üríteni a futószalagot, és újra kell tölteni helyes utasításokkal. Az Intel mérnökei a Pentium M processzorban használt megoldást ültették át a Prescottba. A vállalat mérései szerint a fejlettebb elágazáskezelésnek köszönhetően a SPEC CPU2000 teszt alkalmazásaiban átlagosan 13 százalékkal csökken a téves becslések száma.

A cikk tárgyát képező téma bővebb kidolgozásban a Prohardver! honlapján található meg, az Intel Prescott: az új generáció című cikk keretein belül.

Újfajta gyártástechnológiai megközelítés

Sorozatgyártásban az Intel a Prescott esetében alkalmazta először az IBM által kifejlesztett feszített szilícium (strained silicon) technológiát. Ennek – a tranzisztorok teljesítményét javító – megoldásnak a hátterében az a felismerés áll, hogy egyes ásványok atomjai természetüknél fogva idomulnak egymáshoz. Amenynyiben szilíciumot helyeznek lazább atomi szerkezetű hordozóra (mint a szilícium-germánium), a szilícium atomjai idomulnak a hordozóéihoz, és lazább szerkezetbe rendeződnek, így a töltéshordozók akadálytalanabbul, gyorsabban áramolhatnak a csatornában. Az Intel adatai szerint a feszített szilíciumot használó tranzisztorok teljesítménye 10-20 százalékkal nő. Emellett a processzort alkotó egyes tranzisztorok kapuelektródáját nikkelszilicid sapkával látták el, ami – a gyártó állítása szerint – szintén elősegíti az elektronok szabadabb áramlását.

A teszt

Lássuk, mire elég a sok újítás! Összemértünk a régi Northwood, az új Prescott és az AMD Athlon 64 3,2 GHz-es (Athlonnál 3200+) verzióit, a táblázatban látható tesztkonfigurációkban. P4-eknél vizsgáltuk a Hyper-Threading kikapcsolásával elért eredményeket, csak hogy lássuk, mennyivel növeli a teljesítményt a technológia.

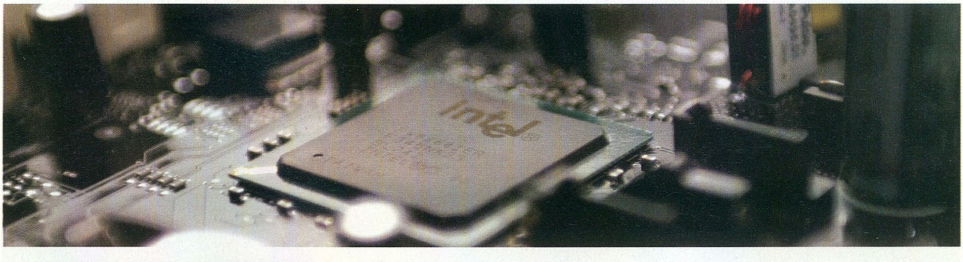
A memóriaelérés sebessége

A memóriaelérés sebességének mérése során meglepő eredményeket kaptunk. A Sandra adatai szerint nincsen jelentős különbség a Northwood és a Prescott között, noha a továbbfejlesztett hardveres előbehívásnak és a nagyobb gyorsítótárnak köszönhetően gyorsabb memóriaelérést vártunk. Várakozásunkat be is igazolta az AIDA32, amely tisztes, kb. 1000 MB/mp-és sebességkülönbséget mér a Prescott javára. A Sandra rutinjai itt úgy tűnik, nem fekszenek az új CPU-nak. Az Athlon 64, az egycsatornás memóriavezérlővel stabil bronzérmes.

Konvertálás, kódolás

Egy 67 MB-os AVI fájlt konvertáltunk át MPEG-2 formátumba MainConcept MPEG-enkóderrel. A program támogatja a Hyper-Threadinget – legalábbis az MPEG-2 kódolás esetén. Ezúttal a Northwood a Prescottal egy szinten teljesít, azonban az Athlon 64 jobbnak bizonyul mindkettőjüknél, HT ide vagy oda.

Az eredményül kapott 462 MB-os MPEG-2 fájlt ezek után tovább konvertáltuk DivX AVI formátumba. A



Konfiguráció	Prescott konfig	Northwood konfig	Athlon 64 konfig
Összetevők			
Processzor	Intel Pentium 4 3,2E GHz (Prescott)	Intel Pentium 4 3,2C GHz (Northwood)	AMD Athlon 64 3200+
Alaplap	Intel D875PBZ (Intel 875P) BIOS rev. BZ87510A.86A.0091.P21		Albatron K8X800 Pro II (VIA K8T800) BIOS rev. 1.06
Memória	Corsair TwinX CMX512-4000Pro CAS 3-4-4-7, 1 GB összesen		
Videokártya	GexCube ATI Radeon 9800 Pro (400/700)		
Merevlemez	Seagate Barracuda ATA IV 60 GB		
Operációs rendszer	Windows XP Professional + Windows XP Service Pack 1 + DirectX 9.0B SE		
Chipset-driver	Intel Inf Update 5.1.1.2.1002		VIA Hyperion v4.49pv
VGA-driver	ATI Catalyst 4.1		

DivX 5.1.1 azon kevés alkalmazások egyike, amelyik már támogatja az SSE3 utasításkészletet – ez azonban nem látszik az eredményeken. A Prescott a javított Hyper-Threadingnek köszönhetően győzi le elődjét.

Végül egy 12 MB-os MPEG fájlt konvertáltunk WMV formátumba a Windows Media Encoder 9 segítségével, amelyről köztudott, hogy Hyper-Threadingre is optimalizált. A WMV-kódolásban a Prescott majdnem partiban van a Northwooddal, míg az Athlon 64-nek nem volt sok beleszólása kettejük párharcába.

3D renderelés

A professzionális 3D modellező programban nyújtott teljesítményt 3D Studio Maxszel mértük. Fontos adalék, hogy e szoftver esetében a sebesség nagyban függ a használt plugintól, amely vagy kihasználja az újabb processzorok kiegészítő utasításkészleteit és szolgáltatásait, vagy nem. Általánosságban elmondható, hogy a kétféle P4-es mag nagyon közel teljesít egymáshoz, régebbi plugineket használva a Northwood a jobb, az újabbakkal a Prescott. Az Athlon 64 csak a kikapcsolt HT-s eredményekkel tudta tartani a lépést. Érdekes, hogy HT kikapcsolásakor a Northwood mindig rávert a Prescottra.

OpenGL – Quake III, Wolfenstein Enemy Territory

Az OpenGL API-t használó játékokban az Athlon 64 processzor vezet. A régi Quake 3 motor még nem támogatja az SSE2 és SSE3 utasításkészletet és a Hyper-Threadinget, ami ezúttal döntő tényezőnek bizonyult. Az Athlon 64 esetében használtuk az SSE-re optimalizált DLL-eket Quake 3 alatt, a Wolfenstein esetében nincs ilyen pluginről tudomásunk. Ezekben a tesztekben a Prescott hol valamivel lassabb, mint a Northwood, hol azzal azonos eredményt ér el.

Direct3D – UT2003, 3DMark2001, Splinter Cell, Tomb Raider Angel of Darkness, Halo

A Direct3D-re épülő, DirectX 7-es, de már néhány DirectX 8-as shadert is támogató UT2003 igazi gépizzasztó játék. Az Intel processzorok versenyét – minimális különbséggel ugyan, de – a Northwood nyerte ismét, viszont összességében az Athlon 64 vezet.

3DMark2001SE-ben a Prescott a közel 20 %-kal nagyobb memória-sávszélességének köszönhetően felülkerekedik a Northwoodon, azonban még ez sem elég az Athlon 64 legyőzéséhez.

Következő két játékunkban (Splinter Cell és Tomb Raider) folytatódott a tendencia, és az Athlon 64 mögött lemaradva küzdött egymással a két Intel processzor. Míg a Splinter Cellben a Prescott bizonyult gyorsabbnak minden felbontásban, addig a Tomb Raiderben a Northwood állta jobban a sarat – egészen 800x600-as felbontásig. 1024x768-as felbontásban a játék már VGA-limitált.

A Halóban mért eredmények igen vegyes képet mutatnak: 640x480-as és 800x600-as felbontásban a Northwood és a Prescott azonos fps-t produkált, ráadásul ez a szám több, mint amit az Athlon 64 tudott felmutatni! 1024x768-as felbontásban fordult a kocka, itt a Prescott valamivel gyorsabb, mint a Northwood. Érdemes még megjegyezni, hogy a teszt során kipróbáltuk a Halót kikapcsolt Hyper-Threadiggel is, és érdekes módon hol gyengébb, hol jobb eredményeket produkáltak az Intel-processzorok ebben a helyzetben: mintha félig HT-optimalizált is lenne a játék.

Photoshop

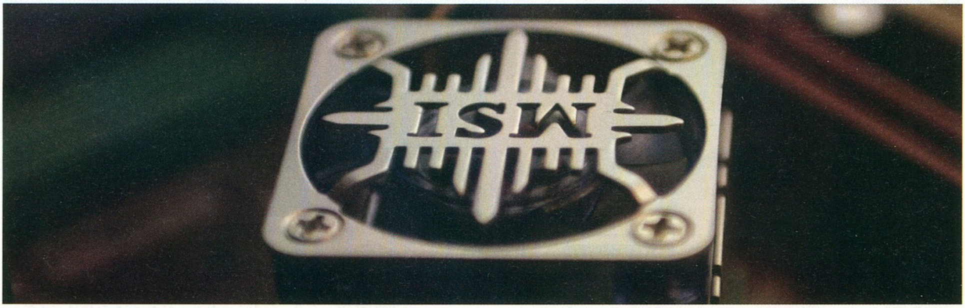
Photoshopban a PS7Bench nevű actiont (több feladat egymás után) futtattuk le, és a rengeteg szűrővel (számos Radial Blur, Polar Coordinates, Watercolor és Pointillize filter) megrakott szkript lefutásához szükséges időt jegyeztük fel. A Photoshop érdekes jószága, ugyanis nem maga a program, hanem a különböző szűrők támogatják a Hyper-Threading technológiát (míg a program maga támogatja az SSE és SSE2-t is). A három CPU fej fej mellett teljesített.

Hyper-Threading

A tesztek során arra a kérdésre is választ kerestünk, hogy vajon mérhető, észrevehető-e mindennapi használat közben a Prescott – papiron – hatékonyabb Hyper-Threading megoldásának teljesítménynövelő hatása.

Először azt vizsgáltuk, hogy miközben a Norton Antivirus 2003 a háttérben vírust keres a merevlemezen, mennyi idő alatt fut le ugyanaz a Photoshop-action, melyet korábbi méréseink során is használtunk. Az action lefutásához szükséges idő mellett azt is feljegyeztük, hogy a vírusirtó ez idő alatt hány fájlt vizsgált át.

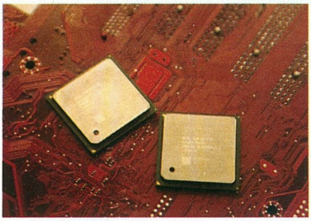
hi **A mikroprocesszorok teljesítménye jelentősen növelhető az utasítások végrehajtásának párhuzamosítása (azaz egy időben több utasítás végrehajtása) révén. A futószalagelvű utasítás-végrehajtás a párhuzamosítás régóta alkalmazott technikája. A processzor futószalagja egy ipari gyártósorhoz hasonlítható. Egy gépkocsi elkészítése számos lépésből áll, minden egyes lépés valamit hozzáad a készülő járműhöz. A gyártósoron az egyes lépések végrehajtása párhuzamos, minden lépésben újabb autó kerül szerelésre. A processzor szintén lépésekre, részfeladatokra bontja az utasítások végrehajtását, és minden lépésben az utasítás egy-egy részét hajtja végre. Akárcsak a gyártósoron, az egyes lépések végrehajtása párhuzamosan folyik újabb és újabb utasításokon, azaz - optimális esetben - minden lépésre jut egy utasítás. A futószalag fokozatainak száma az utasítás végrehajtásához szükséges részfeladatok számát adja meg.**



Az MSI skarabeusza itt is uralkodik

Tesztünkben a Prescott szerepelt a legjobban, a legrövidebb idő alatt végzett a Photoshop-script futtatásával, és emellett 155 fájlt ellenőrzött le másodpercenként. A Northwood némileg lassabban végzett a munkával, viszont ezt másodpercenként hárommal több leellenőrzött fájllal hálálta meg. Figyelemre méltó, hogy a többszálú végrehajtást nem támogató Athlon 64 ellenőrizte le másodpercenként a legtöbb fájlt, noha a scripttel versenytársainál lassabban végzett. Kikapcsolt Hyper-Threadinggel a Pentium 4-ek durván 20%-kal az Athlon 64 mögött végeztek.

Második HT tesztünkben azt mértük, hogy miközben a Quake 3-mal játszunk, mennyi idő alatt készül el az MPEG-DivX AVI konverzió a háttérben. A Prescott ismét jól szerepelt, versenytársainál gyorsabban végzett az átalakítással, és játék alatt a hátránya mindössze két fps volt. A Hyper-Threading technológia előnye az alkalmazások párhuzamos futtatásakor itt igen szembetűnő. Kikapcsolásával a konvertálás alig lassult, de a játék sebessége 60%-ot esett, pontosan az Athlon 64 szintjére.



Foglalatra várva

Tuning

Ezeket a processzorokat nem sok értelme van túlhajtani, az az alkalmazás, ami ezeken nem fut rendesen, nem éri meg a fáradtságot. Azért pár sorban leírjuk mire jutottunk. A szorzózármentes Prescott mintapéldányt 3800 MHz-ig tudtuk stabilan túlhajtani, ehhez az 1,35 voltos alapfeszültséget 1,425 voltra kellett emelni. A legjobb teljesítményt úgy sajtoltuk ki a rendszerből, hogy a szorzót 15-szörösre állítottuk, az FSB-t pedig 253 MHz-re. A túlhajtás során nem a kevéssé tuningbarát Intel alaplapot, hanem egy Abit IC7-et (1.1-es verzió), majd egy Epox 4PCA3i-t használtunk. Mindkét lap probléma nélkül vette az akadályt, a Prescott processzor hibátlanul működött bennük. Összevetettük egy 3520 MHz-re húzott Northwooddal és 2400 MHz-re húzott Athlon 64-el. Márkatársát a tuning Prescott a magasabb frekvenciának köszönhetően maga mögé utasította, az Athlon 64 a korábbi tesztekben mutatottak szerint hol megelőzte, hol lemaradt az Intelek mögött.

Összegzés

Az általunk végzett mérések eredményei azt bizonyítják, hogy az Intel mérnökei jó munkát végeztek a hosszabb futószalag teljesítményre gyakorolt negatív hatásainak ellensúlyozásában. A Prescott összességében nem lett látványosan lassabb, mint a Northwood. Ez azonban legfeljebb a szakemberek elismerését vívhatja ki, a végfelhasználók meggyőzéséhez jelenleg nem elegendő. Mi, felhasználók ugyanis – nem elítélhető módon – teljesítménynövekedést vártunk az új processzortól, ám a végeredmény meglehetősen vegyesre sikeredett.

A Prescott vonzerejét tovább gyengíti, hogy a processzor többet fogyaszt és erőteljesebben melegszik, mint a Northwood. Az Intel ígérete szerint a harmadik negyedévben megjelennek olyan, 3,2 és 3,4 GHz-en futó változatok is, melyek a korábbi (FMB 1.0) alaplapokban is működőképesek, azonban egyelőre a gyártástechnológia gyermekbetegségei – ha másként nem, hát a hűtőbordát megérintve – kézzel foghatók.

Az összképet bizonyosan javítja a jövőben az SSE3 utasításkészletre optimalizált alkalmazások megjelenése és a 90 nanométeres technológia beérése, de jelenleg kevés érv szól a Prescott mellett. Akárcsak annak idején a Willamette Pentium 4, a Prescott is csak a jövőben mutathatja majd meg a benne rejlő igazi erőt – amikor 4 GHz fölötti sebességen fog dübörögni. A processzor rendkívül magas tranzisztorszáma, ahogy korábban írtuk, sejtetni engedi, hogy a chip tartalmaz olyan, egyelőre nem aktivált képességeket is, melyek idővel vonzóbbá tehetik. Ilyen a LaGrande biztonsági funkció, melynek támogatására a CPU fel van készítve, de ilyen lehet a 64 bites végrehajtás támogatása vagy a dinamikus többszálú végrehajtás is.

Vásárlás

Nézzük először a szokásos kérdést: Intelt vagy AMD-t vegyek? Akinek már van jó Socket 478-as alaplapja, maradjon az Intelnél. Játékra inkább az Athlon 64-et ajánljuk. Aki szeret egyszerre több dologgal foglalkozni, válassza a P4-et. De melyik Pentium 4-et? Árban egy szinten vannak ugyanolyan sebesség mellett, de a Prescott többet fogyaszt és jobban melegszik, ám jobban tuningolható. Akinek stabil Hyper-Threadinges rendszer kell, most még jobban jár a Northwood maggal. A Prescottot a jelenlegi helyzetben csak elvadult tuningolóknak (vízhűtés vagy folyékony nitrogén előnyben) tudjuk teljes nyugalommal ajánlani.

a Prohardver! csapat

Szoftver mentőöv

A PC GURU megoldja a problémáidat

Instabil Windows 2000

„Van egy P4 2,6 GHz, Radeon 9600XT, 512 Mb RAM-os gépem, Win2000 oprendszerrel. Eddig nem voltak instabilitási gondjaim, de most lettek. A legidegesitőbb: A Battlefield 1942 újrainditja a gépet a campaign küldetések után, igy 5-6x kell végigjátszanom minden küldetést, hogy tovább tudjak lépni. Szép dolog a hosszú játékidő, de azért mégis... Továbbá többször megtörtént, hogy a gép magától újraindult, kivágott a desktopra, stb. Az lenne a kérdésem, hogy megéri-e XP-re váltani? Ez ugyebár sokkal erőforrás-igényesebb?
Galaxy"

Kedves Galaxy!

Automatikus újrainditás többnyire akkor következik be, amikor a rendszerben olyan hiba keletkezik, amit a Windows nem tud megoldani; a számitógép biztonsága érdekében teszi az újrainditást. Ez letiltható a Start Menü - Beállitások - Vezérlőpult - Rendszer ablakban, a Speciális fülnél, az Inditás és helyreállitás pontnál található Beállitások gomb segitségével. Itt több mindent be tudunk állitani, hogy mi történjen rendszerhiba esetén.
Természetesen ez csak kényszermegoldás, igazából a hiba okát kellene megtalálni. Erre a legcélszerűbb – NT-s rendszeren közkedvelt – eszköz az Eseménynapló. Elérni a Vezérlőpult - Felügyeleti eszközök - Eseménynapló ikonnal tudod; célszerű a Rendszer, illetve az Alkalmazás naplóba belenézni, és megkeresni a hiba bekövetkeztekor bejegyzetteket. Arra a kérdésedre, hogy érdemes-e XP-re váltani, annyit tudok mondani, hogy – elnézve a számitógéped konfigurációját – mindenképp az, főleg, ha játékra is használni szeretnéd. A Windows 2000 lehetőségei ilyen téren sajnos nem valami fényesek; de hát nem is ilyen céllal készült. Komolyabb erőforrásokat igényel az XP, azonban jobban is bánik velük, úgyhogy csak jól járhatsz vele.

Hangfájlok e-mailben

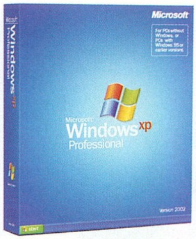
„Az lenne a gondom, pontosabban a kérdésem, hogy e-mailben lehet-e hangfájlokat küldeni?
Például a freemail.hu-n tudok-e hangfájlt csatolni az elküldendő levélhez?

Már megpróbáltam, de nem csatolt semmit! Ha ebben a levelező rendszerben nem lehet, akkor hol lehet?

Balázs"

Kedves Balázs!

Természetesen lehet hangfájlt küldeni, ilyen korlátozást egyébként sem nagyon lehetne megvalósitani. Amit viszont már lehet korlátozni, az a csatolandó fájlok mérete; legtöbbször meg van szabva egy határ, hogy milyen nagy fájlt lehet elküldeni az e-mail mellett. A Freemail weblapján tájékozódhatsz, hogy esetedben mekkora ez a határ. Mindenesetre ajánlok egy linket, ahol számos ingyenes e-mail cim szolgáltató címe megtalálható, érdemes szétnézni, amennyiben a Freemail nem felelne meg:
http://ingyenmail.lap.hu/.



Mindenki ezt használja, mégse ő a kedvenc

JAVA futtatási környezet

„Lenne egy számomra nagyon nagy problémám! Az a helyzet, hogy mióta feltettem a gépemre a Windows XP-t, nem tudok chatelni. Például amikor felmegyek a chat.hu-ra, ott meg kellene jelennie egy kis képnek (Belépés), de ez a kép nem jelenik meg. A trefort.hu-t is próbáltam, de ott se tudok felmenni a chatre. Lehet, hogy valamit eláilitottam az internet beállitásoknál? Kérlek segitsetek, mert a chat a mindenem!
Attila"

Kedves Attila!

Amire neked szükséged van, az egy JAVA futtatási környezet. A Windows XP-be ugyan ez sokáig alapból integrálva volt, azonban jogi akadályok miatt el kellett távolitania a Microsoftnak az általa fejlesztetett JAVA virtuális gépet. A következő helyen tudsz egyet beszerezni:
www.java.com/en/download/windows_automatic.jsp.
Csak meg kell nyitnod ezt az URL-t, a szoftver automatikusan feltelepül számitógépedre, és ezután feltehetően ismét tudsz majd chatelni.

Eltúlzott kodek-mánia

„Nemrég feltelepitettem a Musicmatch Jukeboxot, de azóta minden videó és zene furcsán szól. Próbáltam segiteni rajta: újratelepitettem a hangkártya meghajtóját, tettem fel más kodekeket, de azóta a videókat a fejük tetején mutatja.
Gergely

Kedves Gergely!

Problémád valószinűleg abból adódott, hogy mindenféle kodeket rátelepitettél a rendszeredre; ilyenkor bizony előfordulhat, hogy az általad leirt jelenségek lépnek fel. Javaslom, hogy próbálj meg eltávolitani minden létező kodeket, amit idáig felinstalláltál, majd tedd fel csak azokat, amik elengedhetetlenül fontosak. Egy kodeket csak akkor érdemes feltenni, amikor épp szükséged van rá, igy feltehetően nem okoz galibát.
A GSpot nevű szoftverrel www.headbands.com/gspot/download.html könnyedén kideritheted, hogy az adott fájl milyen kodeket igényel a lejátszáshoz. Továbbá azt is megtudhatod belőle, hogy eddig milyen kodekeket raktál fel a gépedre; igy könnyebb lesz eligazodni is.

Videók konvertálása

„Videók konvertálása kapcsán akadtak gondjaim. Nevezetesen van pár SVCD-m (Super Video CD – a szerk.), amit fel szeretnék irni egy DVD lemezre, de úgy, hogy egy asztali lejátszón is meg lehessen nézni. Ezt meg lehet-e csinálni, és ha igen, milyen programmal és miként?
Atlon"

Kedves Atlon!

Tudom ajánlani például a DVD-lab nevű programot, mellyel könnyedén elvégezheted a kivánt műveletet. A következő cimen le van irva a program használata lépésről lépésre, ha netán gondod támadna vele: http://www.mediachance.com/dvdlab/tutorial/svcd.html. A programot a következő helyről tudod letölteni: www.tucows.com/adnload/341131_129757.html.

A szoftver mentőöv kérdéseire Rusty válaszolt. Továbbra is várjuk a szoftver rovatba kérdéseiteket a swmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Legyél Te is
paparazzo!
VOX mozimagazin® fotópályázat!
A legjobb kép készítőjének!
50.000 Ft
Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére
és készítsd el saját sztárfotódat!
Részletek a VOX mozimagazin®
májusi számában, a www.vox.hu-n
és a Danubius Rádióban!
smart forfour
06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 869
Rádió Danubius
VOX ONLINE
576
www.576.hu
TCM
TURNER CLASSIC MOVIES
x-trend
notebook

ATI történelem

Az ATI múltja, jelene és jövője...

Kanadai IT álom

Olvasóink jelentős része – életkorából vagy érdeklődésének hiányából adódóan – feltehetőleg az nVidia GeForce256 1999-es debütálása óta követi figyelemmel az ATI – nVidia párharc alakulását a 3D gyorsítókártyák piacán, pedig mindkét cégnek korábbra nyúlik vissza a története. Az ATI-é jóval korábbra. Ismerkedjünk most meg ezzel a sztorival.

A kezdetek

Bizony, nem mindig volt az ATI a fanatikus játékosok üdvöskéje, amikor arról volt szó, hogy 3D grafikus gyorsító kell a gépbe. Persze ez a „grafika gyorsítása" téma 1996-ig nem is igazán merült fel... Mostanra az ATI elért arra a szintre, hogy a fogyasztói 3D grafikus kártyák piacán remekül teljesít, illetve mélyen belevájta a fogát a multimédiás és mobil grafikai megoldások piacába is. Honnan növekedett idáig ez az Ontario székhelyű kanadai cég?

A cég alapításának napja 1985. augusztus 20-ára esett, és az év októberében a vállalat már be is tudta mutatni az első grafikus chipjét, illetve a rá épülő grafikus kártyát. A hangosabb sikerre 1987 nyaráig várni kellett, amikor is az ATI piacra dobta az EGA Wonder és VGA Wonder elnevezésű kártyáit. Ezek a termékek azért váltak sikeressé, mert kompatibilisnek bizonyultak az akkor piacon lévő legtöbb monitorral és szoftverrel. Érdekességként említem, hogy ebben az évben jelent meg az EGA grafikát (is) használó Leisure Suit Larry első része, melynek aztán '93-ban jelent meg a VGA grafikát használó, újrarajzolt feldolgozása.

Az ATI következő komolyabb iparági ténykedése 1989 tavaszára datálható, amikor a cég közreműködött a VESA (Video Electronics Standard Association) szabvány kifejlesztésében. Az idősebbek és érdeklődőbbek talán emlékeznek még rá, hogy ez a VESA szabvány bizony elég nagy hatással volt a grafikus kártyák fejlődésére (különböző szabványos VESA üzemmódok megállapítása).

Beindul az üzlet

A következő fontos mérföldkő az volt, amikor a cég piacra lépett a Mach8 fantázianevű grafikus lapkájával és a köré épülő videokártyával. Az ATI azzal reklámozta ezt a megoldást, hogy a Mach8 chip már a számítógép CPU-jától függetlenül is képes a grafikai megjelenítésen dolgozni. A következő év (1992) tavaszán jött a frissítés, a Mach32, amelyet már grafikus gyorsítóként nevezett meg a cég. A megoldás érdekessége az volt, hogy mind VLB (VESA Local Bus), mind PCI csatolóval vásárolható volt. Ezen a tavaszon alapította meg a cég németországi leányvállalatát (ATI GmbH), müncheni székhellyel.

1993 novemberében megtörtént a cég bevezettetése a tőzsdére. Az ATI papírjai azóta a torontói tőzsdén (Toronto Stock Exchange) forognak, ATY kódnév alatt. 1994 nyarán jelent meg a Mach64 lapka, illetve a köréje épülő, többféle kiépítésű videokártyák. A Mach64 technológiai újítása abban rejlett, hogy képes volt hardveresen (természetesen csak bizonyos mértékig) gyorsítani a videofolyam alapú mozgóképek (2D) képernyőn való megjelenítését.

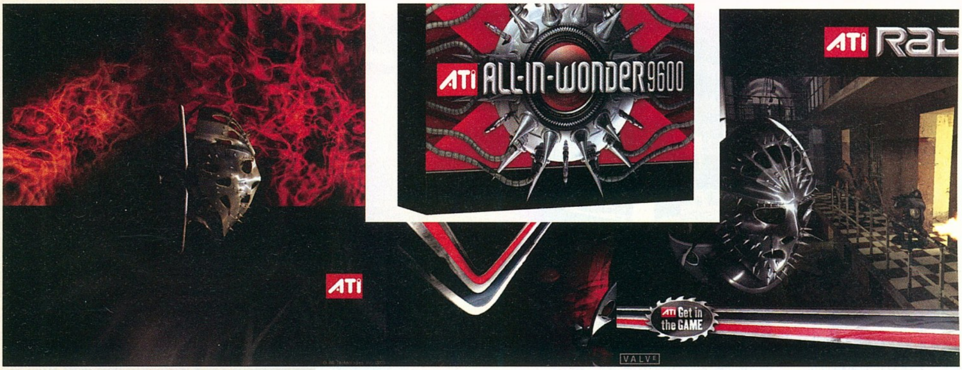
Egy évvel később, '95 nyarán az ATI előrukkolt a Macintosh-kompatibilis videokártyáival, ezzel elindítva a máig tartó Maces kötődést (természetesen a PC-s dominancia mellett). Ennek a nyárnak a végén jutott megállapodásra a kanadai cég a United Microelectronics Corporationnel (UMC) egy közös, tajvani telephelyű, félvezető-gyártó üzem létrehozásáról.

1996 legelején az ATI piacra dobta 3D Rage elnevezésű, saját bevallása szerint első 3D grafikus gyorsítóját. Az év folyamán mintegy egymillió darab került eladásra, természetesen videokártyára integrálva. Az év júliusában a cég beindította az írországi (ATI Ireland) disztribúciós központját a zökkenőmentes európai termékellátás megvalósításáért. Egy hónappal később a vállalat bejelentette az első, PCI buszon kommunikáló, Machintosh-hoz gyártott videokártyáit.

'96 novemberében mutatta be az ATI az első saját, 3D-s grafika megjelenítésére képes, notebookokba szánt grafikus chipjét. Ezzel egyidejűleg lépett piacra a mostanra már szinte ipari szabvánnyá avanzsált All-in-Wonder multimédiás videokártya-család első tagja. Az AIW sorozat tagjait a szolgáltatások garmadája mellett a helytakarékosságuk miatt szerették a felhasználók. Mivel abban az időben nem volt túl sok PCI bővítőhely az alaplapokon, nagyon észnél kellett lenni, hogy milyen kártyákkal bővítettük rendszereinket (ekkor az AGP portnak még nyoma sem volt, a grafikus kártya is elfoglalt egy PCI rést). Az All-in-Wonder remek megoldás volt erre a problémára, hiszen a grafikus kártya funkció mellett kiváltotta a TV tuner, illetve a digitalizáló kártya helyét is a rendszerben.

1997 februárjában az ATI beléptette a piacra 3D Ragell+ DVD elnevezésű grafikus chipjét, amely a 3D grafikus gyorsítók közül először bírt a motion compen-

Az ATI múltja, jelene és jövője...



sation technológia hardveres gyorsításának képességével. Az ATI a későbbiekben is arról volt nevezetes, hogy erőltette a minél szélesebb körű hardveres DVD-lejátszás támogatását grafikus kártyáiban. Ugyanennek az évnek a tavaszán jelentek meg a cég kínálatában az első AGP 2X csatolószabvánnyal bíró videokártyák.

1998 elején a kanadaiak elébe mentek a trendeknek, és bemutattak egy saját internetes set-top box megoldást. Az év tavaszán egy független IT iparági elemző cég adatai szerint az ATI piacvezető volt a számítógépes grafikus megoldások piacán. Ezt támasztja alá az a tény is, miszerint az év augusztusában szállította le a tizmilliomodik AGP chipes kártyáját a cég. Ez a szám hihetetlenül magas, hiszen az AGP csatolós alaplapok és videokártyák világszerte tömegesen csak a '97-es év folyamán kezdtek elterjedni!

'98 nyarának végén rukkolt elő az ATI a Rage 128 grafikus chipekkel: az olcsóbb Rage 128 VR és a drágább, gyorsabb Rage 128 GL változatokkal. Bár a Rage 128 3D gyorsítás szempontjából nem tudta felvenni a versenyt a kor 3dfx-es és nVidiás megoldásaival, OEM (Original Equipment Manufacturer) szinten figyelemreméltó eladásokat produkált. 2000-ig egyébként ez volt az általános tendencia a cég eladásainak tekintetében: inkább a nagyarányú gépépítői (Dell, HP stb.) termékeladások terén arattak, mint a kiskereskedelmi eladásokra koncentráló (retail) szektorban.

Ezzel azonban még nem volt vége az év ATI-s újdonságainak, ugyanis az ősz folyamán a cég bemutatta a noteszgépekbe szánt Rage LT Prót, amely 2D és 3D gyorsítási képességein felül hardverből volt képes gyorsítani több, szoftveres DVD lejátszás során felbukkanó funkciót. A sok új termék tervezése, előállítása és piaci menedzselése mellett a cégnek arra is maradt ereje, illetve tőkéje, hogy októberben felvásárolja a Chromatic Research Inc.-et, belépve ezzel a System-on-a-Chipet (teljes rendszer egy lapkán) fejlesztő cégek táborába. Mivel még maradt pénz az éves büdzsében, a kanadaiak megvették a SiByte Inc. egy részét is. Utóbbi cég MIPS processzorok fejlesztésével foglalkozott.

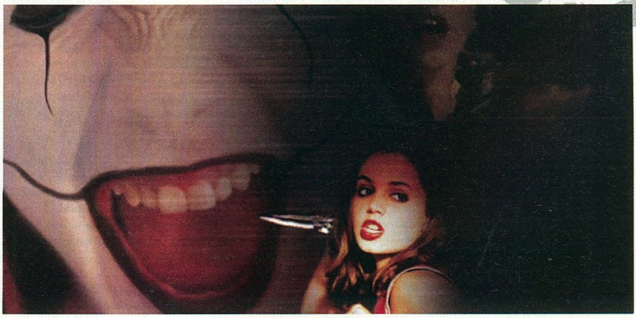
1999 elején a cég bejelentette a Rage Mobility M1 elnevezésű megoldását, melyet noteszgépekbe fejlesztetett. Az új termék érdekessége, illetve újítása, hogy 8 MB saját videomemóriával gazdálkodhat a megjelenítés során. Szintén ez idő tájt mutatja be az ATI a Rage 128 chipeknek az AGP 4X csatolási szabványt (illetve sebességet) támogató változatait. Az év áprilisáig a cég leszállította az ötmilliomodik Rage Mobility chipjét (ez természetesen az összes Mobilityre vonatkozik, nem csak az M1-re), illetve nyáron az összesített éves eladás túllépte az egymilliárd USA dollárt (a cégek pénzügyi éveinek keretei a legtöbb esetben nem esnek egybe a naptári évek kereteivel). Szintén ebben az évben rukkolt elő a cég saját fejlesztésű, DVI csatlakozásra és megjelenítésre felkészített grafikus chipjével, ezzel elébe menve a digitális lapmonitorok a 2000-es évtől való gyors elterjedésének.

2000 elejére az ATI független elemzők szerint vezető szerepre tett szert a mobil grafikus megoldások piacán. A tavasz folyamán a cég felvásárolta a professzionális PC-s grafikával foglalkozó ArtX Inc. vállalatot. Ma már tudjuk, hogy a felvásárlással szerzett szakembergárda és elméleti tudás tette lehetővé az ATI 2002-es kiugrását, amelyet a Radeon 9700 Pro megoldás fémjelzett. Mondhatni, ez a tavasz lefektette az ATI későbbi sikereinek alapjait, ugyanis a cég ebben az időszakban útjára indította a később hatalmas sikereket elérő Radeon grafikuschip-családot. Az út eleje igencsak rögösre sikeredett a Radeonok számára, hiszen a 3D gyorsítók piacán ekkor az nVidiának hatalmas előnye volt versenytársaival szemben, mind bejáratottság, mind technológia, mind drivertámogatás terén. A Radeonok teljesítményét nagyban visszafogta a nem igazán korrekt meghajtó-

["Az ArtX Inc. tette lehetővé az ATI 2002-es kiugrását, amelyet a Radeon 9700 Pro fémjelzett"]

> Az ATI jelenleg preferált játéka a HL2

> Az egyik erős tartóoszlop



> Buffy a vámpírok réme is ATI chipes kártyát használ

A logó és alatta az egész cég

Az ATI chipgyártó parnere az UMC

támogatottság, ezért sokáig nehezen keltek versenyre a GeForce2 GTS és GeForce3 alapú megoldásokkal; ez a szituáció csak 2001 nyarától kezdett el láthatóan javulni.

Még a hardverek világában járatosabb felhasználók többsége előtt sem ismert tény, hogy az ATI 2000 vége felé már belekóstolt az integrált alaplapi chipkészletek piacába egy saját megoldással, ám ezen a téren akkor nem bizonyult sikeresnek. Amint azonban látni fogjuk, a cégvezetés nem adta fel a küzdelmet ebben a szegmensben sem. Érdekes lehet megemlíteni azt a párhuzamot, hogy az nVidia eredeti nForce integrált alaplapi lapkakészlete is kisebb bukás volt, ám az nForce2 már jelentős sikereket könyvelhetett el, mind szakmai (teljesítmény, tuninghajlandóság, flexibilitás, stabilitás stb.) téren, mind eladások tekintetében.

A Radeonok bemutatkozása után bő fél évvel, 2001 februárjában a cég bemutatta a noteszgépekbe szánt változatot, a Mobility Radeont. Az előző évben megindult felvásárlási láznak sem volt még vége ekkor, ugyanis az ATI március folyamán bekebelezte a professzionális munkaállomásokba grafikus megoldásokat fejlesztő FireGL Graphicset, beindítva ezzel a saját, grafikus munkaállomásokba szánt termékeinek a sorát (FireGL család).

2001 nyarán a cég vezetése igazán forradalmi lépésre szánta el magát: a független kártyagyártó cégek felé való nyitásra. Az új kereskedelmi modell alapján a bedolgozó cég megtarthatta grafikus chip tervezési és előállítási tevékenységét, sőt egyes lapkák esetében folytathatta a kártyaszintű gyártást és értékesítést a Built by ATI márkanév alatt. Ami viszont addig nem volt: a cég a kiválasztott kártyagyártó partnereinek is szállított grafikus chipjeiből, így azok saját márkanév alatt léphettek piacra ATI chipes termékeikkel (a Powered by ATI program). Az ezen akció keretében készülő videokártyák esetében az ATI nem hagyta magára a partnereit, ugyanis minden esetben megosztotta velük az adott grafikus megoldásokra épülő kártyák dokumentációját. A Powered by ATI program további érdekessége volt, hogy több olyan ATI chipes megoldást is magában foglalt, amelyre az anyacég már nem, vagy egyáltalán nem épített videokártyát. Az év nyarának eseményei ezzel még nem értek véget, ugyanis ekkor szerezte meg az ATI az Appiantól a Hydravision szoftveres technológia felhasználásának jogait. A Hydravision tette lehetővé a kanadaiak számára, hogy videokártyáik komolyabb duálképernyős megjelenítést alkalmazzanak, versenybe szállva ezzel egyrészt az nVidiával, nagyobbrészt pedig ennek a szegmensnek a királyával, a Matroxszal.

Augusztusban igazi termékdömpinggel jelentkezett az ATI. A legnagyobb durranás a hardveresen DirectX 8.1 kompatibilis Radeon 8500 bemutatása volt, melyet a cég egyértelműen az nVidia GeForce3 versenytársának szánt. Szintén ekkor jelentették be a chipre épülő All-in-Wonder Radeon 8500DV multimédiás kártyát. A munkaállomásokba szánt vonal is bővült a FireGL 8800-as kártyával, amely szintén a Radeon 8500 alapját adó R200 architektúrára épült. Végül szólnunk kell a noteszgépekbe szánt Mobility Radeon 7500-ról, amely a desktop Radeon 7500 (hardveresen DirectX 7 kompatibilis) leszármazottja volt.

Az év októberében a cég előrukkolt a Xilleon 220 lapkával, amelynek felhasználási területe az internetes set-top boxok teljes körű meghajtása volt. Szintén ebben a hónapban kezdte meg a gyakorlatban az átnevezősdit a cég, miután az addig Radeon SDR néven futó termékét Radeon 7000-re, míg a Radeon DDR-t Radeon 7200-ra keresztelte át. A vásárlómegtévesztő gyakorlatot (bár feltehetőleg nem ez volt akkor a cég célja) később az nVidia is átvette, és „tökélyre" fejlesztette. A félrevezető elnevezési és átnevezési mizériától sajnos még ma is szenved a 3D grafikus gyorsítók szegmense.

2002 januárjában pont került egy, az ATI számára presztízskérdésnek számító ügy végére: a céget bevették az OpenGL szabványt gondozó, felügyelő és fejlesztő OpenGL Review Board állandó tagjai közé. Ez lényegében azt jelentette, hogy ekkortól az ATI is hozzáhajlítgathatta a saját elképzeléseihez, illetve hardvereihez a mindenkori OpenGL szabványt (2004 elején hivatalosan az OpenGL 1.5-nél járunk, de már gőzerővel folyik az OpenGL 2.0 kidolgozása). Szintén 2002 elejére esett a cég belépése a vezeték nélküli eszközök piacára, amikor is bemutatták az Imageon 100 nevű grafikus megjelenítő processzort. A cég ezt a terméket PDA-kba és a középkategória feletti mobiltelefonokba szánta.

> „A legnagyobb durranás a hardveresen DirectX 8.1 kompatibilis Radeon 8500 bemutatása volt"

Az év tavaszán került a boltokba a cég Remote Wonder fantázianevű multimédiás távirányítója, melyet később minden komolyabb All-in-Wonder kártyához csomagolt a cég. Ez a távirányítós projekt feltehetőleg bejött a cégnek, egyrészt, mert még mindig létezik a Remote Wonder család, másrészt konkurens kártyagyártó cégek több nVidia chipes multimédiás kártyát is távirányítóval együtt árulnak. A képlet egyébiránt igen egyszerű: olcsó előállítási költségű kiegészítő eszköz, amely azonban nagyban növeli a felhasználónak az alaptermékkel kapcsolatos komfortérzetét. A példa adott: gondoljunk csak arra, hogy manapság már a miniképernyős televíziókon kívül egyetlen új készüléket sem lehet eladni távirányító nélkül.

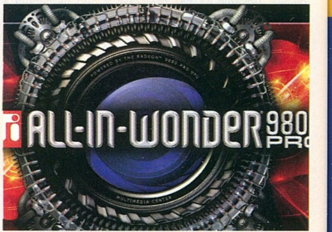
2002 nyarán a cég felvásárolta a NxtWave Communicationst, s ezzel további erőfeszítéseket tett a set-top-box megoldások piacának meghódítására. Ezen 2002 évi események jelentősége azonban eltörpül az augusztusi Radeon 9700 Pro bemutató mellett, aminek segítségével a cég visszavette a 3D teljesítmény királya címet a rivális nVidiától. Minden iparági szakértő és halandó egyaránt azt várta, hogy a nagy nVidia fog először kirukkolni hardveresen DirectX 9 kompatibilis gyorsítóval, ám az ATI mindenkire rácáfolt. Ami pedig a cég, illetve a Radeon 9700 család eladásai szempontjából még fontosabb, az nVidia a gyakorlatban 2003 tavaszának végéig képtelen volt versenyképes megoldással visszavágni a kanadaiaknak. Az akkor debütáló GeForce FX 5900 vonal is maximum utolérte, de le nem hagyta az ATI megoldásait, és ez értendő mind a 3D-s teljesítményre, mind a képminőségre.

Szintén a nyár folyamán bocsátotta ki az első egységesített, Catalyst néven futó drivercsomagját a cég. A Catalyst meghajtómodellen keresztül kívánta megvalósítani a cég a robusztus videokártyadriver-támogatást. Az idő őket igazolta, a Catalyst meghajtókból igen gyakran van új kiadás, és a stabilitásukkal és teljesítményükkel sem igazán akad gond. Bár a nagyobb volumenű gyakorlati alkalmazása még odébb volt, az ATI már 2002 októberében bemutatta első GDDR-2 szabványú memóriával üzemelő grafikus kártyáját.

2003 márciusában indította meg a támadás második hullámát az ATI az nVidia ellen. Ebben a hónapban debütált a felső kategóriás Radeon 9800 család, a középkategóriát lefedni kívánó Radeon 9600 vonal, míg a költséghatékony szegmensben a Radeon 9200 kívánta megtépázni az amerikaiak eladásai eredményeit. Ma már tudjuk, hogy felső és középkategóriában bejött az ATI elképzelése, azonban a low-end szegmensben az nVidia maradt az úr az év folyamán.

2003 nyarán az ATI közös projektbe vágott bele az Arrow Electronicsszal a beágyazott grafikus megoldások fejlesztésének területén. Az év őszén megérkezett a Radeon 9800 család legújabb tagja, a Radeon 9800XT, amely megerősítette a cég helyzetét a trónon. 2003 végére, 2004 elejére közepes mértékben beindult a cég alaplapi chipkészletekkel foglalkozó részlegének szekere, ám az áttörés még várat magára. Cikkünk írásának időpontjában (2004. február) az ATI következő dobásának az új, pixel és vertex shader 3.0 szabványokat hardverből támogató R420 grafikus chip bejelentése (a március végi CeBiten), és kicsit később piacra dobása ígérkezik. 2004 további hónapjaiban várható, hogy ismét kiéleződik a harc az ATI és az nVidia között a grafikus kártyák piacán, illetve a kanadai cég reményei szerint képes erősíteni pozícióján az integrált alaplapi chipkészletek piacán, és a többi szegmensben (pl. set-top-boxok), ahol piaci szereplő.

gale

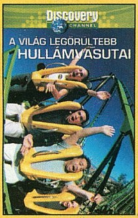


ATI csodaországban

Discovery Channel Videó

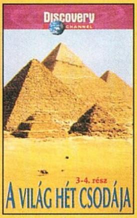
VIDEOFILM AJÁNLÓ

Kedvezményes árak a lap olvasóinak!

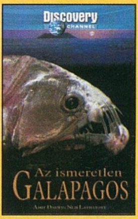


A VILÁG LEGŐRÜLTEBB HULLÁMVASUTAI

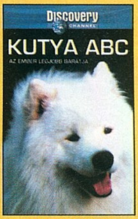
HÍRES CSATAHAJÓK ÉS TENGERI HÁBORÚK



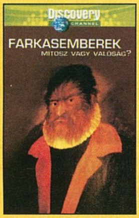
A VILÁG HÉT CSODÁJA
2 KAZETTÁN



AZ ISMERETLEN GALAPAGOS



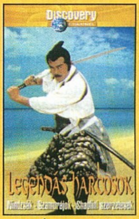
KUTYA ABC
AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA...



FARKASEMBEREK
MÍTOSZ VAGY VALÓSÁG?

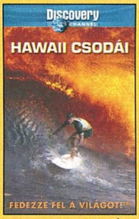
LEGENDÁS HARCOSOK 1.
RÓMAI LÉGIÓK – SPÁRTAIAK
A FÁRAÓK KATONÁI

LEGENDÁS HARCOSOK 2.
VIKINGEK – HUNOK
KELTÁK

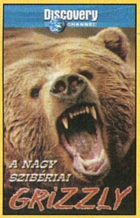


LEGENDÁS HARCOSOK 3.
NINDZSÁK – SZAMURÁJOK
SHAOLINI SZERZETESEK

LEGENDÁS HARCOSOK 4.
TEMPLOMOS LOVAGOK
JANICSÁROK – AZTÉKOK

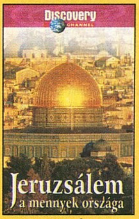


HAWAII CSODÁI



A NAGY SZIBÉRIAI GRIZZLY

VÁMPÍROK



JERUZSÁLEM
A MENNYEK ORSZÁGA

A TILTOTT VÁROS
EGY ZÁRT VILÁG MEGNYÍLIK...

Discovery CHANNEL

FEDEZZE FEL A VILÁGOT!™

©Discovery Communications Inc.
2003. Minden jog fenntartva.

Ha Ön az itt ajánlott videokazettákból minimum kettőt rendel, akkor az egyedi árhoz képest, az alábbi kedvezményeket veheti igénybe.

1 db	1590,- Ft
2 db	1290,- Ft/db
3 db-tól	1190,- Ft/db

A videófilmek megrendelhetők:

Tel./faxon: 06-1-205-37-80
Telefonon: 06-1-205-37-81
Postacím: Premier Média
1119 Bp., Fehérvári út 89-95.
www.premiernet.hu

A postaköltség a megrendelőt terheli az aktuális postai díjszabás szerint.

A DirectX következő generációi

Mit fed a DXNext álca?

Készülőben egy új játék, lehet, hogy már DX 9.1 alá

Nyakunkon a következő generációs videokártyák bejelentése, de a megszokott feature-forradalom helyett a gyártók most inkább teljesítménybeli előrelépést ígérnek – és ezúttal az új DirectX verzió megjelenése is elmarad. Sokan nem értesültek róla, de a most várható 3.0-ás verziójú pixel és vertex shaderek specifikációi már ismertek a DX9 megjelenése óta, amire még 2002 végén került sor.

A valós idejű 3D-s grafika fejlődésének jövőjét megismerni vágyóknak távolabbra kell tekinteni: az új Windows-verzió, a Longhorn megjelenésének egyelőre még kissé bizonytalan (2006-ra tervezett) napja felé. A hátralévő másfél-két év azt jelenti, hogy a hardver tervezése éppen napjainkban zajlik, és így a Microsoftnak már elég jó elképzelései vannak erről a jövőről. Az ATI és az nVidia mérnökei nemrégiben nyilvánosságra hoztak apróbb-nagyobb részleteket, így most mi is vethetünk egy pillantást a kristálygömbbe...

A DirectX9 megjelenése sok jelentős újdonságot hozott: a 2.0-ás alverzióban a vertex shaderek programozása kibővült a vezérlési szerkezetek első, viszonylag egyszerű megvalósításával, ezáltal kicsit megkönnyítve a programozók munkáját. A pixel shadereknél az 1.3 és 1.4-es verzió programozási korlátait alaposan kitágították, megnövelték a shaderek maximális utasításszámát. Sor került egy régóta esedékes lépésre is: bevezették a lebegőpontos precizitást, ami csökkentette a számítási hibákból eredő grafikai hibák előfordulását és lehetővé tette a HDRI renderelést. Ahogy a bevezetőben említettük, a 2.0 – 3.0 verzióváltás a shaderek specifikációi terén várhatóan nem hoz újabb látványos előrelépést. Talán a vertex shaderből való textúrabeolvasás lehet a legérdekesebb, mert leegyszerűsíti a displacement mapping megvalósítását, valamint a pixel shaderekben már megszokott adattáblázat-kezelést (lookup table). A centroid sampling körül a Valve kavart nagy hírverést a Half-Life 2 és az antialiasing kapcsán: a koplex pixel shaderek és az AA együttes használatakor jelentkező apróbb gra-fikai hibákat kiszűrő új eljárás szép és jó dolog, de ez is inkább egy korábbi figyelmetlenség korrigálása, mint új effekt. A még több utasítás és még több regiszter engedélyezése sem jár együtt az összetettebb shaderek elterjedésével, hiszen a végrehajtásukhoz sokkal gyorsabb hardverre is szükség lesz.

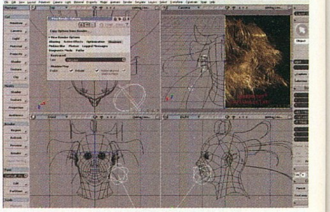
> **"A DX9 megjelenése sok újdonságot hozott: a vertex shaderek programozása kibővült"**

A fejlődés következő, látványos újdonságokat hozó lépcsőfokát tehát nem fogjuk átlépni a 3.0-s shaderek bevezetésével. A DX9-nek azonban a Microsoft a korábban megszokott egy-másfél év helyett sokkal hosszabb élettartamot szánt, főleg azért, hogy lehetőséget biztosítson az újítások megfelelő kihasználására. Ráadásul így több idő jut a következő lépés megtervezésére és kivitelezésére, a hardvergyártók is jobban rá tudnak készülni és valószínűleg a szoftveres támogatás is hamarabb megvalósulhat.

Az egyelőre DirectX Next néven emlegetett új verzió fejlesztésével három fő célt tűztek ki a Microsoft tervezőmérnökei. Elsősorban arra koncentráltak, hogy kibővítsék a hardveresen gyorsítható feladatok körét, és így további feladatokat vegyenek le a CPU válláról. Erre az egyik legjobb mai példa a Doom3-ban is alkalmazott stencil bufferes árnyékidomok (shadow volume) használata: mivel a grafikus hardverrel ez egyelőre nem oldható meg, minden számítást a processzorral kell elvégezni, ami jelentősen korlátozza az elérhető maximális poligonszámot. Erre a konkrét esetre fel lehet készíteni a DXNextet, de sok más szituáció adódhat viszont a jövőben, amelyeket nem lehet előre látni. Ezért specializált részmegoldások helyett a hardver felépítésének általánosítása, szabadabb programozhatósága lett a következő kiemelt irányvonal az új DirectX fejlesztésében.

A harmadik fő cél az operációs rendszerrel való kommunikáció optimalizálása volt: ma még nagyon sok esetben van szükség arra, hogy a CPU új parancsokat küldjön a videokártyának. A poligonok kirajzolásához be kell állítani az úgynevezett drawing state-et, azaz meg kell határozni a használt shadert, textúrát, transzformációkat és így tovább. Akár csak egyetlen részlet megváltozása ezek közül state change-et, állapotváltást igényel, amihez a processzor beavatkozása szükséges. Ez egyrészt korlátozza a grafika összetettségét (véges számú állapotváltásra van csak processzorkapacitás), másrészt elveszi a CPU teljesítményét a játék futtatása elől, sok fejfájást okozva az optimalizálás során. A Longhorn megjelenésével a Microsoft jelentős javulást ígér, addig viszont marad az alapos tervezés és a kompromisszumok keresése a programozók számára.

A legnagyobb előrelépést kétségtelenül a hardver általánosítása jelenti: első lépésként merész húzással összevonták a vertex és pixel shadereket a 4.0-s verzióban. Közös utasításkészlet, közös regiszterek, közös képességek – közös gondok és előnyök a hardver



A poligonszám látványos emelkedése

DirectX 9.1

Az elmúlt év végén gyors terjedésnek indult a pletyka, amely szerint a hamarosan megjelenő DirectX 9.1-es verzió a 3.0-s shadereken túl az nVidia Geforce FX chipekhez optimalizált pixel shader 2.0 támogatást is tartalmazni fogja, ami jelentős teljesítménynövekedést eredményez majd ezeken a kártyákon.

Sajnos ki kell, hogy ábrándítsunk minden FX tulajdonost, mert sem teljesítménynövekedés, sem DX9.1 nem lesz. Az új shader speckók már a másfél éve megjelent 9.0-ban is benne voltak, így jelentősebb új verzió nem várható, legfeljebb 9.0c javítás. Az NV3x széria hardveres hiányosságait nem lehet pusztán szoftveres úton pótolni.

A tájábrázolás is sokkal kifinomultabbá válhat

tervezői számára. Sokat egyszerűsít a dolgukon, hogy mostantól csak egyféle shadert kell terveznük és a kártyára pakolniuk; sőt a játékfejlesztőknek is könnyebb dolga lesz, mert nem kell kiegyensúlyozniuk az engine-ekben a különböző részegységek terhelését. Ha több poligont kell feldolgozni, vertex shader programokat futtatnak a kártyán, ha több pixelt kell kiszámítani, pixel shaderként kezelik ugyanezeket a feldolgozó egységeket; okos driverek esetén maga a kártya is képes lehet automatikusan átkonfigurálni magát.

Ugyanakkor az új shader egységek sokkal bonyolultabbak, és a DXNext még meg is fejeli az elvárásokat egy további követelménnyel: a korlátlan erőforrások tékonyabban kihasználható. Eddig ugyanis elég volt, ha például egy textúrának a bal alsó sarka látszott a képen, és máris az egészet a memóriában kellett tartani az összes mip-mapjével együtt – mostantól viszont csak a feltétlenül szükséges 4K-s részek kerülnek betöltésre, azok is automatikusan, programozói beavatkozás nélkül.

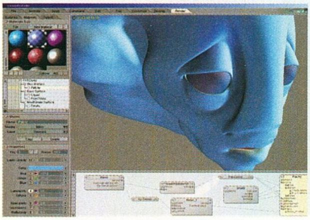
Mindennek persze ára is van, ugyanis a program túl is lépheti a ténylegesen rendelkezésre álló memória kapacitását, ami igencsak kedvezőtlen hatással van a sebességre. Ez azonban az AGP-nél gyorsabb busz és a már most is tekintélyes memóriakapacitás miatt korántsem annyira drasztikus, mint amikor egy mai játék kifogy a textúramemóriából, és 1 fps-re lassul...

valósításuk miatt nem terjedtek el. A DXNext azonban az összes régóta elterjedt és bevált higher-order surface (HOS) megvalósítását lehetővé teszi, a mozis CG-effektekben egyre kedveltebb subdivision surface-t is beleértve. A további hardveresen gyorsítható műveletek között szerepel például a (kamu) szőr vagy a már említett stenciles árnyékok generálása is.

A DXNext végre lehetőséget akar biztosítani a frame buffer elérésére is; ez az a memóriaterület, ahova az éppen kiszámolt képkocka kerül. Az éppen feldolgozott pixel tartalmához eddig nem lehetett hozzáférni, például mert a frame bufferben ez a rész akár üres is lehetett még. Komplett felülírás mellett eddig is lehetett bizonyos műveleteket végezni vele a renderelés

hi **Süsüék kancellárjának kedvenc mondása reneszánszát éli: szinte naponta jelenik meg különféle hardveres weboldalakon, ahogy újabbnál újabb NV40 és R420 hírek látnak napvilágot. A két gyártó sok év elteltével most először készül egyszerre indítani aktuális csúcskártyáját, így minden korábbinál jobban működik a teljes hírzárlat. A "hírek" valójában nagyrészt csak pletykák, hasraütéssel előállított spekulációk, és óva intünk mindenkit attól, hogy készpénznek vegye őket. Igaz, a "jól értesült" forrásoktól szerzett "tuti információk" mostanra már gyakorlatilag minden lehetséges hardverkonfigurációt kimerítettek, így vak tyúk is talál szemet alapon egy részük valószínűleg pontosnak bizonyul majd.**

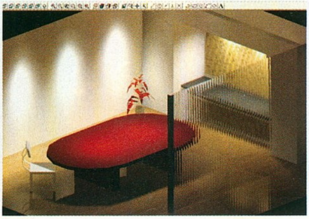
bevezetésével. Ez jelen esetben a memóriára vonatkozik, amiből nyilvánvalóan képtelenség végtelen mennyiséget tenni a videokártyára, már csak a helyigény miatt is. A látszólagos ellentét feloldását a többek között a Windowsból már régóta ismert virtuális memória alkalmazása jelenti. A hardver ilyenkor a ténylegesen elérhető memóriát elrejti a programozó elől, és sokkal nagyobb tárolási kapacitást mutat számára. Ebből a nagy tárból azonban csak a leggyakrabban használt részeket helyezi a videokártyán található, és emiatt igen gyorsan elérhető memóriába, a többit kilapozza a lassabb külső szintre, ami ebben az esetben a PCI-X busz túlsó végén található központi memória (esetleg a winchester lehet). Mivel az adatokat nem textúránként vagy shaderenként, hanem kis (valószínűleg 4 kbyte méretű) blokkokban lehet mozgatni, a memóriabusz is sokkal ha-



Egyre élethűbb arcmimika érhető el

A memória kezelését úgy általában is továbbfejlesztették a DX9-hez képest, ami még inkább csak poligonokban és textúrákban tudott gondolkodni – ráadásul mostantól a végrehajtás bármelyik fázisában lehet adatokat írni-olvasni. Ez újabb terhet ró a hardveres megvalósításra, ugyanakkor lehetővé teszi a számítógépes grafikától eltérő jellegű programok futtatását is a videokártyán.

Érdekes újítás a topológiaprocesszornak keresztelt új részegység, ami korábban elérhetetlen képességgel ruházza fel a videokártyát: képes lesz új vertexeket és poligonokat létrehozni. Ennek egyik módszere a magasabb rendű, ívelt felületek poligonokra bontása (tesszellálása), amire voltak ugyan próbálkozások már korábban is (truform, quad patchek), de korlátozott meg-



Render szintű játék helyszínek

végén (például alpha blendinget használni), de tartalma ismeretlen és beolvashatatlan maradt. A hardvergyártóknak azonban ez sok gondot okozhat, hiszen az éppen feldolgozott pixel a grafikus chipben, a frame buffer meg a külső memóriában található, és nem egyszerű feladat a gyors hozzáférés megoldása.

A DirectX következő verziójával tehát a programozhatóság kiterjed a jelenleg még rögzített funkciós egységek nagy részére is, és sokkal tágabb kereteket biztosít a shaderek számára. A videokártya azonban mégsem fejlődik tovább, nem lesz belőle második CPU. A mai processzorok ugyanis alapvetően soros végrehajtásra készülnek, és áramköreik nagyobbik részét ennek a folyamatnak az optimalizálására áldozzák. A grafikus munka viszont párhuzamos munkavégzést igényel, a sok egyforma adat (poligonok és pixelek) feldolgozásához; a DXNext pedig ennek a határait igyekszik a végsőkig feszegetni. Nem feledkezhetünk meg azokról a rögzített funkciós áramkörökről sem, amelyeket nem érdemes kidobni: a textúrafeldolgozó és filterező egységek, a triangle setup, a nem látható pixeleket kiszűrő korai Z-teszt egységek tehát továbbra is megmaradnak.

A haza bölcsei

A játékosok többsége 3D programozók kapcsán Carmackra és Sweeneyre asszociál – pedig itthon is bővében vagyunk olyan kódereknek, akik világszinten is megállják a helyüket. Megkérdeztük hát néhányukat, mi a véleményük a DirectX következő generációjáról az

eddigi információk alapján, és szerintük ez milyen hatással lesz a játékok grafikájára...

„Az egész DXNext tulajdonképpen arrafelé akarja elvinni a grafikus programozási felületet (és ezzel együtt természetesen a hardvert), mint a mai CPU-k. Ez egyrészt kényelmes programozási szempontból, másrészt nem tudom, a hardvergyártók mit fognak szólni hozzá. Ők ugyanis úgy tudnak teljesítményt növelni olcsón, hogy relative egyszerű (de gyors) egységekből X darabot egymás mellé kötnek párhuzamosan.

A papíron jól hangzó feature-ök kecsegtetőek ugyan, de nagy általánosságban nem érzem őrült szükségét a dolognak. A legtöbb új technika a renderelésben főleg memóriasebesség és fillrate-függő, és tartok tőle, hogy ez a DXNext-féle módszer súlyosan a teljesítmény rovására fog menni.

Összességében nem hiszem, hogy mindez ugrásszerű fejlődést jelentene a játékok grafikáját illetően (azt inkább a „brute force" teljesítménynöveléstől várom), maximum a programozásuk lesz praktikusabb. Hosszabb távon, négy-öt év múlva azonban a DXNext rugalmasabb megközelítése mindenképpen hasznos, sőt abszolút elkerülhetetlen lesz."
- Reptile, Digital Reality

„A jelenlegi DirectX9-cel a jelenleg kapható leggyorsabb kártyákon átlagosan 70-80 millió háromszöget lehet kirakni másodpercenként, ha a kártya minden részét egyenletesen terheljük. Gyors fejszámolás: 35 frame/sec = 2 millió kirajzolt háromszög. Adjuk hozzá a fejlesztések üteme alapján a 12-18 hónappal később kapható kártyanemzedékek képességeit, és egyértelműen látható, hogy érdemes az „okosabb" pixelek irányába elmozdulni, ahol a pixelek minőségének javítására fordítjuk a megmaradt gépidőt.

Itt jön be a képbe a DXNext, melynek újításai nagyon sok lehetőséget rejtenek magukban. Az, hogy egy shader akármekkora lehet (a hardveres megvalósítástól tekintsünk el), átszakítja a mostani jelentős méretbeli megkötéseket, így nagy szabadságot ad a programozónak. Lehet, hogy egyes kártyákon lassúak lesznek ezek a shaderek, de teljes megoldást tartalmaznak az adott feladatra.

Ezen kívül jelentős mennyiségű munkát lehet majd átadni a CPU-tól a GPU-nak, remélhetőleg nem csak grafikai jellegűeket – például már egy jó ideje kísérleteznek az ütközésvizsgálat átültetésével grafikus kártyákra; összetett dinamikai számításokat lehet majd rajtuk elvégezni, adott esetben a hangok hallhatóságát is itt lehet majd számoltatni, vagyis szinte már csak a képzelet szab határt.

Grafikai téren nagyobb előrelépést a dinamikus rendszerek megvalósításában, azok minőségének javulásában várok, például a fények-árnyékok, effektek terén.

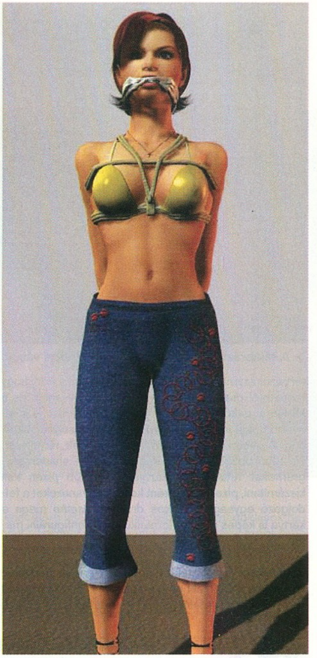
Unreal Engine 3

A Game Developer Conference, avagy a játékfejlesztők tavaszi nagy konferenciája mindig népszerű volt a nagy demonstrációkra készülők körében, itt került sor például az Xbox bejelentésére is. Idén Tim Sweeney és vidám csapata borzolta a kedélyeket a következő generációs (sorrendben a harmadik) Unreal engine első nyilvános bemutatójával, amihez természetesen a még mindig hét lakat alatt őrzött új ATI és nVidia videokártyák szolgáltatták a lóerőt.
Feltehetően ezért is nem jelenhetett meg egyelőre semmiféle kép vagy videó a demóról – reméljük, a hardvergyártók hivatalos bejelentései után szolgálhatunk majd pár screenshottal. Már csak azért is, mert a konferencia közönsége egy emberként áradozik a látottakról: a dinamikus világításkezelésről, a Doom3-nál élethűbb (lágy szélű) árnyékokról; a valamivel részletesebb, de ugyancsak normal mappinget használó szörnyekről; az Unrealtől megszokott nyílt terepről. Nem csoda, hogy az új csodakártyákon sem futott akadásmentesen, aggodalomra azonban semmi ok: az első ilyen játék megjelenéséig még legalább másfél évet kell várnunk Tim elmondása szerint...

Az új kártyák képességei automatikusan is sok vizuális jellemző javulásával fognak járni (textúraméret, képminőség, anizotróp filterezés, antialiasing stb.)."
- Fanthomas, Clever's

„Az új architektúra egyik leglényegesebb eleme az általánosított shader-modell (a hármas verzió is efelé közelít, de csak a négyesben teljesedik ki). Ha jól értelmezem az infókat, minden egyes shader ALU külön vektor végrehajtó egységként funkcionál majd, amit attól függően, hogy mire van szüksége, a videokártya be tud kötni a raszterizációs (pixel shader) illetve a transzformációs (vertex shader) futószalagba. Az új input-output modellből adódóan a transzformációs műveletek eredményei többször is felhasználhatók, ez jelentős teljesítménytöbbletet tud nyújtani, például több menetes renderelés esetén.

Lehetőség nyílik poligonok generálására is, ezáltal hardveresen gyorsíthatók a különféle dinamikusan épített, módosított geometriák, mint a víz, részecskerendszerek, vagy akár a manapság egyre több játékban használt shadow volume-ok (pl. Doom3). Az újragondolt magasabb rendű (ívelt) felületek segítségével, nagyságrenddel alacsonyabb memóriafelhasználás mellett készíthetők egyszerűen LOD-olható, extrém kidolgozású modellek. Ez rendkívül jól hasznosítható például terep rendereléséhez, de minden bizonnyal ez lesz a következő lépcsőfok a valósághű modellek megjelenítésében is a napjainkban egyre jobban elterjedő normal mapping után.

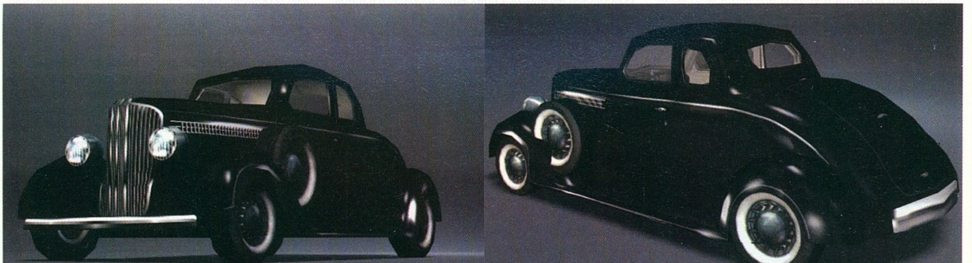


A Microsoft DXNextnek senki sem állhat ellen

A virtuális memóriakezelés kedvező módon befolyásolja majd a teljesítményt és a rugalmasságot, valamint egyszerűbbé teszi a több raszterizáló egység párhuzamos működését. Ez olyan, jól skálázható architektúra kialakítását teszi lehetővé, ami már nem csak a realtime renderingben nyújthat nagy segítséget."
- Murphy, Mithis Games

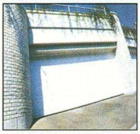
Végül arról sem szabad megfeledkezni, hogy a jövő állandó mozgásban van, és a DirectX Next esetében a hardveres megvalósítás felvethet olyan akadályokat, amelyek a fent ismertetett tervek alapos átírását eredményezhetik. Mindenesetre amit eddig láthattunk, az általános sikert aratott, úgyhogy érdeklődve várjuk a következő két év eredményeit.

LY



Ez már talán egy autómodell a DXNexttel készülő GTA-X-ből

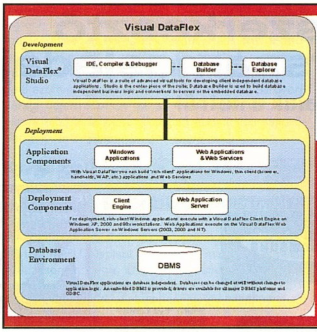
DOORSYSTEM®



SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távirányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: Door-System Kft
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu



Visual DataFlex
A hatékony adatbázis fejlesztő eszköz

Ingyenes 30 napos teszt verzió !

NEXT Software Kft
1119 Budapest, Andor u. 60
www.nextsoftware.hu,
www.dataflex.hu
nextsw@nextsw.hu

Always Ahead! iDEQ minipc
BIOSTAR iDEQ
MiniPC BIOSTAR módra

AMD processzorokhoz
nVidia nForce2, VIA Km400 chipsettel
Intel P4 processzorokhoz
i865G, Ati Rs300, SIS651 chipsettel

Most minden iDEQ-hoz ajándék táska!
Javasolt végfelhasználói ára:
43.990.- + A'FA-tól

BIOSTAR®
A világ egyik legnagyobb alaplapgyártójának termékei már Magyarországon is kaphatóak !!!

Keresse kedvenc viszonteladójánál !

Kizárólagos magyarországi disztribútor:
CO-RUN Export-Import Kft.
Tel.: 3010600
Fax.: 3010601
E-mail: corun@corun.hu
Web: www.corun.hu

BIOSTAR P4TSE-D2
-intel865PE, FSB800, DualCh DDR400,8X AGP, 5PCI,6 channel sound, 10/100 LAN, USB 2.0

Javasolt végfelhasználói ára:
15.500.- + A'FA

Új és használt számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.

NEXION
SZÁMÍTÁSTECHNIKA

- ingyenes internet-használat szaküzletünkben nyitástól zárásig
- ingyenes szaktanácsadás
- ingyenes a nálunk vásárolt termékek beszerelése
- személyre szabott konfigurációk kialakítása 2 napon belül

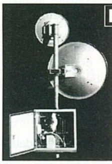
www.nexion.hu

Nyitvatartás:
H-P: 10-19
Szo: 10-14

XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Telefon: 252-17-64 Telefon/Fax: 422-02-57 zuglo@nexion.hu

ati®
ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség

1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * Tel.: 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * www.ati.hu



DróttaLAN adat-, telefon- és videós IP-hálózatok
telephelyek között automatikus ISDN back-up-pal
10-100 Mbps rádión, 10-1000 Mbps lézeren
IP-kamera, archiválás IP-hálózaton, Interneten
Távmérés (súly, hő, V, szint, ...) GSM-en SMS-sel
DróttaLAN Kft. info@ drottalan.hu 06-20-9416113

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára
szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények kiszolgálása

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt,
a legjobb árakkal, választékkal, akciókkal
ATI 9600XT 37.600 Nvidia FX 5900 XT 47.960
GA-7N400L1 16.960 GA-8IPE1000-G 19.960

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz :)
ALKATRÉSZEK, KIEGÉSZÍTŐK
(DVD-író, nyomtató, scanner, stb.)
Tetszőleges konfigurációk,
60-120 ezer Ft adókedvezménnyel,
egy része visszaigényelhető ÁFÁ-val
KÉRJE TANÁCSUNKAT !
SEGÍTÜNK A VÁLASZTÁSÁBAN !

Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft

Néhány konfiguráció: (aktuális árak a WEB-en)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) 78.960
(Asus A7V8X-X, XP 2200+, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, ATI Radeon 9200, hang, Codegen 300W táp)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) 106.800
(GigaByte lap, XP 2400+, 256 DDR, 80 GB7200 HD, DVD, ATI Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (játékgép/ AMD) 152.960
(Abit AN-7, XP 2500+, 2*256/400 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Gigabyte FX5900XT, 5.1 hang, 360W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs / AMD) 275.960
(Gigabyte Nforce3, Athlon64 3000, 2*512/400 Corsair, 160 GB (8 MB), 8xNEC DVD±RW, Radeon 9800Pro, Audigy2, Chieftech torony 360W , Logitech Cordless)
ALPHA Centauri Ultra (csúcs P4) 277.960
(ld. Sirius 3 Ultra, GigaByte 8IK1100, P4 3GHz/1MB)
Természetesen bármilyen konfigurációt rendelhet !

ATI Radeon 9800 Pro 128 MB box 49.960
AMD Athlon64 3000 43.960 XP2400+ 12.480
8x ±DVD-írók: TEAC 19.960 Pioneer 23.960
LG 4081 20.960 Toshiba 4x-RW 13.960
Kingston HyperX466 256: 15.960 512: 31.800
Asus FX5900XT 45.800 Audigy2 ZS 7.1 17.600
Samsung (SATA, 3 év) 80G 16.560 160G 25.680
ECS N2U400 10.960 USB2 HDD-ház 8.800
Tuning és modding alkatrészek

MagiComp®
A Belváros szívében
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.
Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81

BIOSTAR, ABIT és GIGBYTE alaplapok TELJES VÁLASZTÉKA!

ASROCK K7S8X	7.600
ECS L7S7A2+	7.920
ABIT NF7 2 ÉV GAR.	15.600
GIGABYTE 7VT600	17.440
80GB/2MB Maxtor	12.960
80GB/2MB Seagate	13.160
SILENT BREEZE III Glac.	4.560

Többre vagy kíváncsi?
Reggel 7-től nézz be hozzánk!!!

www.magicomp.hu
Nyitva:
H-P 7-20
Szo 10-16
info@magicomp.hu

Ati 9200 SE/128MB	10.720
Ati 9200 /128MB	17.920
Ati 9700 PRO	49.920
FX 5200/128MB	12.400
FX 5900XT/128MB	47.920

Már reggel 7 órától!!!

A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

A hardver - szerkesztő webes szerszámosládája

Harddverinformációs oldalak a netről

A hardveres információk tárházának katalógusa

Öreg Sharky tolja a hardvert

Eligazodás az internet PC-s hardverekkel foglalkozó oldalai között

Nagy valószínűséggel már sokan kerültek közületek abba a helyzetbe, hogy utána akartak nézni valamilyen hardveres témának a világhálón, ám az általános keresőmotorok használatán felül nem igazán tudták, hol, mely weboldalakon kezdjék a keresést. Nos, ennek vége, ugyanis most fellibbentjük a fátylat minden titkos információforrásról – természetesen a saját tapasztalatainkra épülően.

A hazai kínálat

Itthon, bár sok kisebb, hardverrel foglalkozó weboldal létezik, a két legnagyobbat kell említeni. Ha nem tudsz angolul, vagy tudásod kevés az angol nyelvű oldalak híreinek és cikkeinek értelmezéséhez, a napi hardveres hírekért érdemes betérni a Prohardver!-hez (minden említett oldal címe megtalálható a külön szövegboxban!), illetve a HWSW.hu-hoz. Az előbbi hírek szempontjából a PC-s hardverekre koncentrál, míg a HWSW inkább globálisan az IT iparág történéseire. A Prohardveren erős a terméktesztelési vonal, a HWSW pedig piaci elemzésekben és egyéb elméleti jellegű írásokban domborít.

Az angol nyelvű kínálat

Az egyes számú hardveres weboldal, amelynek címét bepötyögöm, ha megbízható és friss információra van szükségem a hardverek világából, az X-Bit Labsé. Mindig naprakészek, naponta többször frissül a hírrovatuk. Az általuk közvetített hírek a későbbiekben ritkán bizonyulnak falsnak. Az Xbit emellett igen komoly teszteket is végez, legyen szó processzorról, videokártyáról vagy akár printerről. Sokszor tesztelnek szoftvert is, ám ezekben az esetekben is van valamilyen hardveres kapcsolódási pont. Ezek a tesztek szinte minden esetben nagyon alaposak, hosszúak (olykor túlságosan is...) és szakmai szempontból a legtöbb esetben kikezdhetetlenek.

A Digit-Life szintén naprakész információkkal szolgál, az ő specialitásuk a képekkel gazdagon illusztrált napi hiranyag. A hirezésen belül nagyon jók a táblázatba szedett információk leközlésében, azaz például a CPU-árváltozások vagy az egyes cégek termékútvonalterveinek nyomon követésében. Az oldalon nem jelenik meg túl sok teszt vagy elméleti cikk, de ha igen, azok általában magas minőséget képviselnek.

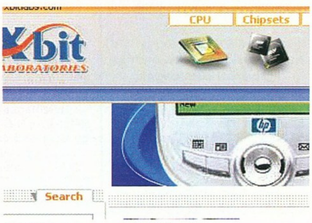
A HardOCP igazi egyéniség a hardveres hiroldalak között, ugyanis sok esetben igen szabadszájúan – és általában remek humorral – kommentálják az iparág történéseit. A Kyle Bennett által vezényelt legénység a fentiek ellenére nem enged sem a szakmaiságából, sem a függetlenségéből. Utóbbi miatt sokszor kerülnek összeütközésbe az IT ipar egyes cégeivel. Mit mondjak, általában a HardOCP-seknek van igaza... A HardOCP igazi profilja a napi hirezés, melyben főleg a friss bejelentésekre és a többi hardverrel foglalkozó weboldal aktuális tesztjeire irányítják rá az olvasó figyelmét. Igen sok „Homok a gépezetben" jellegű témáról is tudósítanak a srácok. Az oldal végez saját terméktesztek is, főleg a CPU-alaplap-videokártya triumvirátus területén, ám ezeknek a teszteknek a gyakorisága sokszor nem haladja meg az egy teszt per két hetet. Amit viszont lehoznak ebben a kategóriában, minőségi anyag.

Mindíg naprakészek

> **A HardOCP igazi egyéniség a hardveres híroldalak között, ugyanis sok esetben igen szabadszájú.**

Az Anand lal Shimpi által kormányzott Anandtech közepesen erős, félig PC-s hardver, félig IT jellegű hirezést folytat, melyet saját hardvertesztekkel és kisebb részben elméleti írásokkal egészít ki. Az elméleti jellegű írások nagy részét piaci analízis és vásárlási tanácsadás (Buyer's Guide) adja. Be kell vallanom, hogy régebben, amikor még csak Anand és pár fős csapata készítette az oldalt, jobban szerettem őket, mivel magasabb szakmai színvonalat képviseltek és érzésem szerint naprakészebbek is voltak. Ma sem rossz az oldal tartalma, de már nem ők az irányadók számomra.

Szintén egy legendás alak, Sharky vezeti a Sharkyextreme oldalt. Bár a lap folytat hirezési tevékenységet, olykor eltelik három nap is két hír között (és nem hétvégén...), tehát ez a rész teljességgel hanyagolható. A terméktesztelési szakasz már egy fokkal jobb, ám



Xbit Labs: szavahihető forrás

nem emiatt érdemes látogatni az oldalt. A Sharkyextreme fénypontja a heti rendszerességgel közzétett CPU- és memóriapiaci helyzetjelentés, analizissel karöltve. Mivel ezt a két rovatot igen lelkiismeretesen készíti szerkesztője, jó vásárlási ötleteket nyerhet belőle

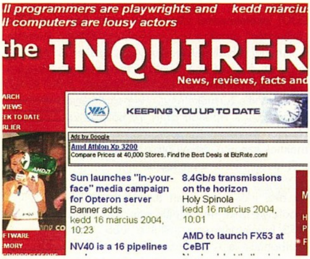
Hopp, egy ismerős logó...

és a konkurenciájuk

az egyszeri magyar felhasználó is. Az oldal egyéb vásárlási tanácsadó cikkeket is közöl (pl. költséghatékony gép, high-end gép összeállítása havi rendszerességgel), ezek is elég jó anyagok szoktak lenni.

Szintén kifejezetten régi motoros a szakmában Thomas Pabst, a Tom's Hardware Guide oldal névadója, melyből egy ideje már létezik magyar nyelvű kiadás is. A THG erős hírezést folytat az IT, digitális fotó és mobiltelefónia terén, specialitása a kifejezetten rövidre szabott hírek közlése. Ezen felül tesztjeik igen széles spektrumon mozognak, ilyen szempontból ez az egyik legjobb hardvertesztgyűjtő oldal. Igazi specialitásuk a különböző IT-irányultságú kiállításokról és a különböző LAN partikról való tudósítás, melyek a legtöbb esetben hosszú és sok fényképet felvonultató cikkekben testesülnek meg.

Végül, az általános angol nyelvű oldalaknál kell említenem a SavageNews oldalt, amely ugyan végtelenül egyszerű felhasználói felülettel tüntet a mai agyonflashezett web-világban, ám naprakészen követi a legtöbb fontos hardvermeghajtó csomag, illetve egyéb fontosabb segédprogramok (szoftver és hardver területéről egyaránt) frissülését, és ezekhez a programokhoz mindig dukál letöltési link is. A SavageNews a fenti szoftverfigyelésen felül a legfontosabb hardveripárági bejelentéseket (pl. az nVidia új GPU-t dob a piacra stb.) is lehozza, általában a hivatalos sajtóközlemény formájában.



Fenntartásokkal kezelendő

Egy csepp profizmus – angol és német nyelven

Ha mélyebben érdekel minket egy-egy témakör, akkor sem kell csalatkoznunk a web hatalmasságában. A processzorok (desktop és szerver egyaránt) és platformok (CPU, alaplapi chipkészlet, memória) elméleti elemzésének, illetve az ehhez kapcsolódó gyakorlati tesztelésnek a fellegvára az Ace's Hardware. A kissé önimádó elnevezés nem áll messze a valóságtól, tényleg profik az oldal szerkesztői és írói.

Ha a 3D grafika területén kívánunk nagyobb tudásra szert tenni, az első számú felkeresendő honlap a Beyond3D. Ez az oldal is igen komoly szakmai múltra tekinthet vissza. Fő erősségei a 3D grafikával és a hozzá kapcsolódó termékekkel foglalkozó hirezés, illetve terméktesztek és elemző írások. Hírek szintjén ugyan a Beyond3D nem valami óráról órára frissülő oldal, mivel a szerkesztők csak a nem-kommersz kínálatból válogatnak ezen a téren. A lap specialitásai a 3D grafika, a DirectX és az OpenGL szabványok jövőjével foglalkozó elemzések, írások és interjúk.

Ugyanezen a téren – kiegészülve processzoros témákkal – tevékenykedik az alapvetően német nyelven publikáló 3D Center. Az oldal kifejezetten naprakész és erősen szakmai hírezést folytat 3D grafika és CPU téren, amit sokszor megalapozott spekulációkkal, illetve rövid elemzésekkel told meg. Igazán érdekes a 3D Center esetében a kevésbé hozzáértők számára olykor nehezen emészthető, 3D grafikával foglalkozó cikkek hada, melyek olykor némi elfogultságot mutatnak egyes eljárások vagy megoldások irányában, ám értékes szakmai anyagot tartalmaznak. Az oldalnak a mi szemszögünkből vett legnagyobb problémája az, hogy a cikkeknek csak kis hányadát fordítják le angol nyelvre, a hírezés pedig szigorúan németül folyik.

Aki videokártya-tuninghoz, illetve benchmarkoláshoz keres profi segédanyagot, forduljon bizalommal a Guru 3D oldalhoz. Ugyan az oldal elkészíti videokártyán kívül más termékek tesztjeit is (pl. hangkártyák, joystickok stb.), az előbbiek adják ki az ilyen jellegű cikkek nagy részét. A Guru 3D igazi specialitása a rengetegféle letölthető hardvermeghajtó csomag, benchmark program és rengeteg timedemo különböző játékprogramokhoz. A túlhajtás iránt érdeklődők sem csalatkoznak majd a G3D kínálatában.

Végül egy gyors tanács azoknak, akik a háttértárak titkaiban kívánnak elmélyedni: irányítsák böngészőjüket a Storage Review oldalaira.

> **"A THG erős hírezést folytat az IT, digitális fotó és mobiltelefónia terén"**

Egyéb hardveres hírforrások

Folyamatos támadások kereszttüzében áll a The Inquirer nevű oldal, amely alapvetően egy kifejezetten sűrűn frissülő hírmagazin. A netes közösség kifogása leginkább az, hogy az oldal hírezése erősen megkérdőjelezhető forrásokra támaszkodik, ennek következtében olykor csúnyán arcra esnek a szerkesztők. Rengeteg kétes spekulációval találkozunk az Inquirer hírei között, illetve a hírek kommentárjaiban. Ezek figyelembevételével és egészségesen szkeptikus hozzáállással azonban élvezetes olvasmánnyá válhat a TheInq, melyszerkesztőitől nem áll távol az irónia, a cinizmus és olykor a jófajta humor sem.

A cikkben említett oldalak

Prohardver!: www.prohardver.hu
HWSW: www.hwsw.hu
X-Bit Labs: www.xbitlabs.com
Digit-Life: www.digit-life.com
HardOCP: www.hardocp.com
Anandtech: www.anandtech.com
Sharkyextreme: www.sharkyextreme.com
Tom's Hardware Guide: www.tomshardware.com
Tom's Hardware Guide magyar kiadás: www.tomshardware.hu
SavageNews: www.savagenews.com
Ace's Hardware: www.aceshardware.com
Beyond3D: www.beyond3d.com
3D Center: www.3dcenter.org
Guru 3D: www.guru3d.com
Storage Review: www.storagereview.com
The Inquirer: www.theinquirer.org
Firingsquad: www.firingsquad.com

A Firingsquadot két dolog miatt érdemes említeni. Az egyik, hogy az oldalt az egykori Quake-legenda, Thresh, azaz Dennis Fong indította el (azóta már abbahagyta a versenyszerű játékot), a másik pedig a gyakori videokártyadriver-összehasonlító tesztek (pl. hogyan teljesít ugyanaz az nVidiás kártya Forceware 53.16 és ForceWare 56.64 alatt). Emellett a lap közepesen erős (mind gyakoriságát, mind szakmaiságát tekintve) hardveres, illetve PC-s játékokkal kapcsolatos hírszolgáltatást folytat, illetve akadnak náluk tesztek is, de ezekre általában nem szoktak hivatkozni a nagyok.

További hardveres vizeken

Egyelőre ennyit mutatunk be az internet hardverekkel foglalkozó oldalai közül. Közös jellemzőjük, hogy a PC Guru hardver rovatát készítő munkatársaink közül a legtöbben sűrűn látogatják ezeket az oldalakat. Amennyiben megfelelő számú pozitív visszajelzést kapunk, a későbbiekben még mélyebbre fogunk ásni a témában.

gale

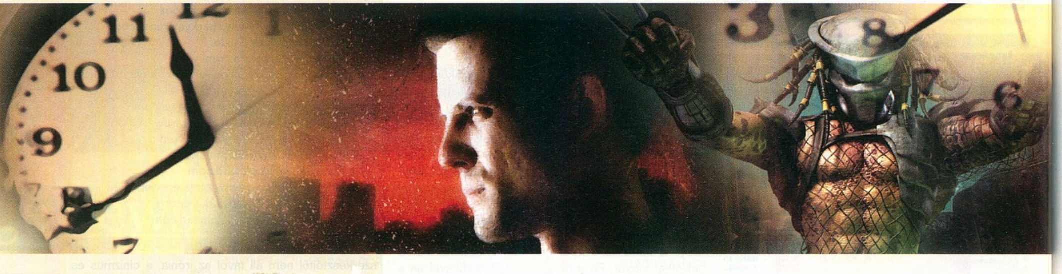
A JÁTÉKOK HATÁSA

Megfigyelhető az a trend, mely szerint az egyre több online hardveres oldal kezd játéktartalmat is szolgáltatni. Ilyenre példa a HardOCP kebelén üzemelő Hardgaming. Szintén érdekes, hogy jópár internetes hardveroldal a szakma legendáihoz kötődik (Firingsquad).

[H]ard|OCP

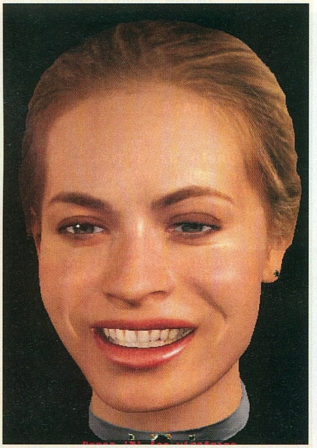
A 3 dimenzió és az idő

IV. rész



AHOGY AZ ELŐZŐ SZÁMBAN ÍGÉRTÜK, EZENNEL FOLYTATJUK IDŐUTAZÁSUNKAT 2001-BEN A VIDEOKÁRTYÁK ÉS A FIRST PERSON SHOOTEREK VILÁGÁBAN.

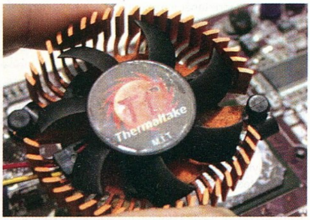
2001 a programozható pixel, és vertex shaderek, illetve a DirectX 8 éve volt. A T&L éra második nagy dobása érkezett meg márciusban (bejelentés szintjén, az általános rendelkezésre állás csak két hónappal később valósult meg) az nVidia GeForce3 képében. A programozható pixel és vertex shaderek jelentették az igazi újdonságot, melyek kihasználásához kellett a DirectX nyolcadik generációja. A shaderek révén lehetővé vált jó pár addig kivitelezhetetlen grafikai effekt megvalósítása. A DX7-es, kötött, előre meghatározott T&L utasítás-végrehajtás helyett a GeForce3-on a shader egységek a programozók kódjait futtatták a kívánt hatás elérése érdekében, tehát jóval nagyobb alkotói szabadság áll a játéktervezők rendelkezésére. Persze ez a szabadság sem volt még teljes, ezen a téren a DX9 megjelenése további jelentős előrelépéssel szolgált.



ATI Look of the Year - 2001

A legtöbb esetben 64 MB fedélzeti tárral (DDR SDRAM) szerelt eredeti GeForce3-as kártyák a plusz szolgáltatásokból eredő vizuális és sebességbeli bónuszon felül alapban (tehát a DirectX 7-es benchmarkokban) mintegy 25 százalékkal voltak gyorsabbak GeForce2 Ultra készlettel rendelkező társaiknál. A 2001 tavaszán megjelent eredeti órajelezésű (200/460 MHz mag/effektív memória) GeForce3 lapkakészletű videokártya testesíti meg azt a VGA vezérlőt, amellyel három év múltán, napjainkban is futtatni lehet lényegében az összes idáig megjelent játékprogramot, legalább közepes részletességű grafikai beállításokkal. Sőt, ilyen kártyával még a következő generációs grafikus motorokra alapozott programok is játszhatók lesznek, legfeljebb igen alacsonyra kell majd tekerni némelyikben a felbontást és a grafikai részletességet. Érdekességként megjegyzem, hogy az említett játékokban nem is igazán a GeForce3 készlet nyers erejével vagy memória-sávszélességével lesz gond (természetesen, ha nem túl magas beállításokkal próbálkozunk), hanem azzal, hogy „mindössze" 64 MB tárral dolgozik ez a megoldás. A 2004 folyamán megjelenő, látványos 3D-s grafikát felvonultató játékok ugyanis leginkább 128 MB videomemóriára lesznek belőve, de néhány közül feltehetően még a 256 MB fedélzeti tár plusz 128 megájába is bele fog harapni a realisztikus látványvilág elérése végett.

> "2001 a programozható pixel, és vertex shaderek, illetve a DirectX 8 éve volt"

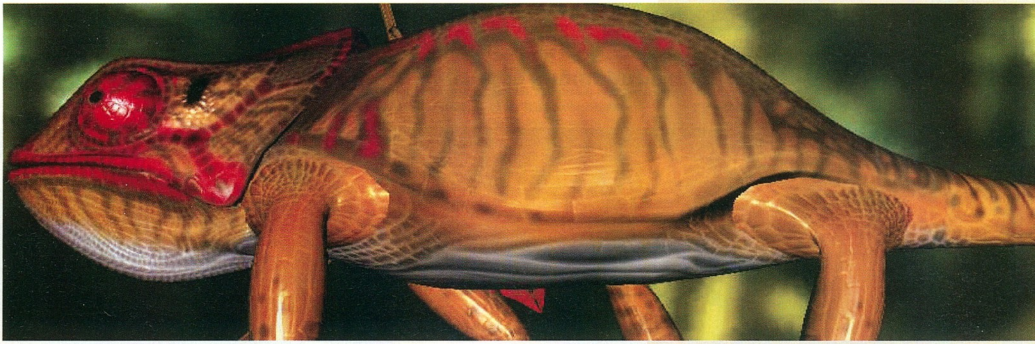


Egyre forróbb GPU-kkal szembesültünk

2001 őszén jelent meg az ATI válaszlépése, a Radeon 8500. Ez a készlet technológiai szempontból túltett a GeForce3-on, ugyanis támogatta a pixel shader 1.4 szolgáltatásokat is, ezáltal hardverből DirectX 8.1 kompatibilis volt, ellentétben a GF3 DX8.0-jával. Bár a Radeon 8500 architektúrája és órajele több nyers erőt tartalmazott, mint a GeForce3-é, kezdetben a gyatra drivertámogatás miatt ez az előny nem realizálódhatott. A későbbi meghajtóprogram-verziókkal aztán a Radeon 8500 nemcsak a sima GeForce3-at verte meg, hanem a felturbózott GF3-at, a Titanium 500-at is. A Radeon 8500 alacsonyabb mag- és memória-órajellel rendelkező, költséghatékony változata lett a Radeon 8500LE, melyet főképp az ATI (dinamikusan növekvő számú) partnergyártói raktak a kártyáikra. A kezdeti időkben mind a 8500, mind a 8500LE készletes kártyákra 64 MB memóriát raktak, aztán ahogy elkezdett globálisan esni a DRAM modulok ára, egyre több változat jött ki 128 MB fedélzeti tárral.

2001 iskolakezdési időszakára esett még egy ATI-s „fejlesztés", amely a cég marketingpolitikáját érintette. A kanadai főhadiszálláson ugyanis újrakeresztelési láz lett úrrá. A vásárlók kezdetben meg voltak zavarodva (ehhez a későbbiekben hozzászokhattak, „hála" az ATI és az nVidia termékelnevezési politikájának), ám ettől függetlenül a Radeon SDR/VE-ből Radeon 7000, a Radeon DDR-ből Radeon 7200 lett, míg az új terméknek számító, növelt órajelekkel bíró Radeon DDR a Radeon 7500 nevet kapta.

Az őszi időszakra esett az nVidia GeForce3 vonal ráncfelvarrása (ne feledjük, eltelt hat hónap az eredeti GF3 bejelentése óta!), illetve több alváltozatra való szétbontása is. A kulcsszó a Titanium lett, és ehhez jöttek a termékmegjelölő számok. Ez a név és jelölésmód aztán megmaradt a GeForce4 Titanium család

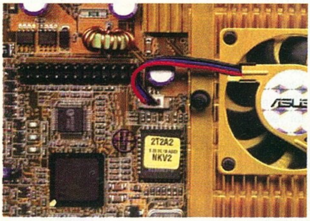


> Az nVidia egyik legemlékezetesebb a technológiai demója

esetében is. A Titanium szócska persze mind a felhasználói, mind a szakújságírói nyelvezetben gyorsan Ti-re rövidült. A megnövelt mag- és memória-órajelű GeForce3 neve GeForce3 Ti500 lett, míg az eredetinél alacsonyabban órajelezett készlet a GeForce3 Ti200 címkét kapta. Elmondható, hogy a GeForce3 családból a Ti200 lapkakészlettel szerelt kártyák futották be a legjelentősebb karriert. Nem véletlenül, ugyanis jó teljesítményük mellé mérsékelt ár és – a brand kártyák (neves gyártók termékei) esetében – jó tuningolhatóság járult. Ezt mi sem támasztja alá jobban, mint hogy míg az eredeti órajelezésű GeForce3 vagy GF3 Ti500-as kártyákat már jó ideje nem lehet kapni a kiskereskedelemben, addig Ti200-asokat még 2003. őszi kiskerárlistákban is látni lehetett. A kezdeti időszakban a kor szokásának megfelelően mind a Ti500, mind a Ti200 készletes kártyák 64 MB memóriával lettek felszerelve, aztán a későbbiekben a fentebb már említett DRAM-áresés miatt egyre több Ti200-as videokártya kapott 128 megát. A GeForce2-t is elérte a titániumosítás: az akkorra a költséghatékony szegmensbe lecsúszott GeForce2 Pro neve GeForce2 Titanium lett.

Ami a 2001-es év FPS játéktermését illeti, nem zuhogtak az előző években megszokott ütemben a nagy nevű játékok, ám erre az évre is jutott néhány nagyon élvezetes darab. A Clive Barker nevével fémjelzett horror FPS Undying februári megjelenése (a szakújságírók imádták, nekem személy szerint nagyon bejött – bár az eladási adatok nem szárnyaltak) után márciusban jött egy horvát fejlesztés, amely saját, meglehetősen komoly tudású grafikus motoron (Serious Engine) alapult, a címe pedig Serious Sam volt. A SS újradefiniálta az „agyatlan shooter" fogalmát, ám mindezt olyan élvezetes játékmenettel tette, hogy pillanatok alatt ismertté vált a Croteam fejlesztőcsapat neve. Érdekesség, hogy a Serious Sam lényegében a Serious Engine grafikus motor technológiai bemutatójának indult, és csak később vált külön játékká. A sors fintora, hogy míg a Serious Sam első részéből, majd a 2002 januárjában megjelenő folytatásából (Serious Sam: The Second Encounter) meglehetősen sokat adtak el világszerte (az első rész a lejnagyobb online játékmagazinnak számító Gamespoton az Év játéka címet is elnyerte!), addig a grafikus motort nem igazán licencelték egyéb stúdiók jelentősebb játékfejlesztésekhez.

A drivertámogatási problémákkal küszködő ATI Radeon 8500 is szép eladásokat produkált.



> Asus V8200 részlet...

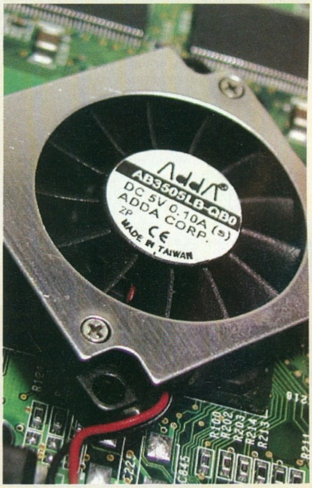
Júliusban debütált az év talán legnagyobb hatású akciójátéka, a TPS (third person shooter, azaz harmadik személyű lövöldözős játék) kategóriában induló Max Payne. Lebilincselő film noir sztori, rengeteg remek szöveg, szép grafika és izgalmas játékmenet jellemezte a finn Remedy Entertainment fejlesztőinek keze munkáját. A játékot egyébként ugyanaz a MaxFX elnevezésű grafikus motor hajtotta, amely az iparági etalonná vált 3DMark2001 benchmark program alatt is dübörgött.

Augusztus hónapban érkezett meg a sok helyütt méltánytalanul leszólt Anachronox az Ion Storm Dallastól. Tény és való, hogy 2001 nyarán egy – igaz, erősen továbbfejlesztett – Quake 2 motoros játékkal nem lehet ledöbbenteni a játékosokat (illetve le lehet, csak negatív értelemben...), ám a játék mögött megbújó sztori és az egyéni humor miatt mégis nagyon kedvelték a játékosok ezt a kaland-akció-RPG hibridet. Októberben került a boltok polcaira másik személyes kedvencem, az Alien vs Predator 2, melyet a már sokat magasztalt Monolith fejlesztett. Ennek megfelelően a játék alá a NOLF motorja, azaz a LithTech 2.5 került, ami megfelelő képi megvalósítást biztosított az Alien/Predator univerzum számára, ellentétben a bűn ronda első résszel (melyet még nem a Monolith fejlesztett). Az AvP2 remek, hátborzongató tengerészgyalogos-küldetései mellett lényegében megújította az FPS műfaját a játszható idegen karakter(ek)en keresztül, feltalálva a FPP, azaz a first person predating (kb. „első személyű ragadozás") műfaját. A következő év júliusában jelent meg a játék kiegészítő lemeze, Primal Hunt címmel.

Végül az FPS-évadot novemberben a Quake 3 motoros Return to Castle Wolfenstein (a klasszikus Wolfenstein 3D feldolgozása), a Grey Matter Studios munkája zárta. A játék ugyan szép grafikát, jó pályatervezést és élvezetes játékmenetet biztosított egyjátékos módban, ám újat nem tudott hozni a műfaj számára. A RtCW multiplayer része ettől függetlenül igen nagy népszerűségre tett szert.

* A 2001-es év első részében a GeForce2 GTS és az MX uralta a 3D grafikus gyorsítók piacát, majd késő tavasztól kezdve egyre több játékos állt át a GeForce3-ra. A GeForce3 Ti200 őszi piacra lépése aztán meggyőzte a vékonyabb pénztárcájúakat és az addig vacillálókat is a GF3 nagyságáról. Érdekes módon a jelentős drivertámogatási problémákkal küszködő ATI Radeon 8500 is szép eladásokat produkált.

gale



> ...illetve ismeretlen szerző műve

Homok a gépezetben

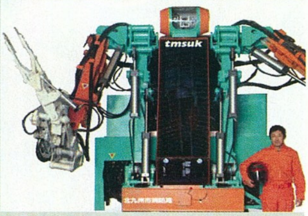
hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

DARPA Grand Challange Márciusban rövid idore rekordot döntött az amúgy meglehetősen elhagyatott Mojave sivatag népsűrűsége (ráadásul nemcsak a szén-alapú létformák szempontjából nézve), itt került ugyanis megrendezésre az amerikai DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) óriási hírveréssel beharangozott "robotversenye". A stílusosan egyszeru Grand Challange névre hallgató eseményt nemcsak helyszínválasztása és résztvevői, hanem fodíja is különlegessé tette: a szponzorok (köztük a legnagyobb összeget adó Pentagon) nem kevesebb, mint 1 millió dollárt ajánlottak fel a győztes számára. És hogy mit is kellett tenni ennek elnyeréséhez? Nos, a nevezésen túl "mindössze" arra volt szükség, hogy saját építésű "robotjármuvünk" önállóan tegyen meg kb. 142 mérföldet fent nevezett kopár vidék különösen mostoha terepviszonyai között - igazán csekélység...

DARPA Grand Challenge

Márciusban rövid időre rekordot döntött az amúgy meglehetősen elhagyatott Mojave sivatag népsűrűsége (ráadásul nemcsak a szénalapú létformák szempontjából nézve), itt került ugyanis megrendezésre az amerikai DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) óriási hírveréssel beharangozott robotversenye. A stílusosan egyszerű Grand Challenge névre keresztelt eseményt nemcsak helyszínválasztása és résztvevői, hanem fődíja is különlegessé tette: a szponzorok (köztük a legnagyobb összeget adó Pentagon) nem kevesebb, mint egymillió dollárt ajánlottak fel a győztes számára. Hogy mit is kellett tenni ennek elnyeréséhez? Nos, a nevezésen túl „mindössze" arra volt szükség, hogy saját építésű robotjárművünk önállóan tegyen meg kb. 142 mérföldet fent nevezett kopár vidék különösen mostoha terepviszonyai között – igazán csekélység...

Nem csoda, hogy a nem mindennapi fődíj – és a részvétellel járó ingyen reklám – sokak figyelmét felkeltette, és végül 15 csapat vállalta a megmérettetést. Ezek többsége egyetemi csoport volt, amelyet főleg amerikai műszaki iskolák kutatói és hallgatói alkottak. Közülük is toronymagas esélyesnek számított a Carnegie Mellon csapata, amely Sandstorm névre keresztelt robotizált Hummer terepjárójának fejlesztésére megközelítőleg hárommillió dollárt költött.



Aliens után szabadon

A március 13-ra meghirdetett verseny meglehetősen kedvezőtlen előjelekkel vette kezdetét: a tesztpálya – amelynek teljesítése elméletileg a részvétel előfeltétele lett volna – valamennyi jármű számára leküzdhetetlen akadálynak bizonyult. A teljes bukás elkerülése végett, a szervezők az utolsó pillanatban módosították a szabályokat, és valamennyi nevezőt engedték rajthoz állni. Ilyen események után már senkit sem ért a meglepetés erejével, hogy a végül szombaton reggel 6.30-kor elinduló éles futam során a járművek jelentős részének a startvonalon való áthaladás is gondot okozott. A Virginia Tech golfautó-alapú robotja már pár másodperccel a rajt után sűrű füstfelhővel jelezte, hogy még nem igazán kiforrott megoldásról van szó. A Terrahawk csapat módosított motorja, a Ghost Rider, amely a verseny egyetlen kétkerekű járműve volt, még indulás előtt felmondta a szolgálatot. A legszomorúbb sorsra azonban a Palos Verdes High School robotja, Acura jutott, amely néhány méter megtétele után nagy sebességgel betonfalba vágódott. Nem járt sokkal jobban az egyik teknősbékaszerű alkotmány sem, amely kb. száz méterrel a start után minden teknősbéka rémálmával volt kénytelen szembesülni: a hátára fordult, s így vergődött tovább tehetetlenül, míg alkotói végett nem vetettek szenvedéseinek. Végezetül említést érdemel az a hatkerekű jármű is, amely kisvártatva egy szögesdrótkerítésben végezte (és onnan csak több órányi munka árán, drótvágókkal sikerült kiszabadítani).

> "A tesztpálya valamennyi jármű számára leküzdhetetlen akadálynak bizonyult"

Az igazi nagyágyúk azonban meglepően sima rajtot vettek: a Homokvihar szemlátomást tökéletesen navigálva csakhamar eltűnt a látóhatáron, nyomában a hasonlóképp jól teljesítő SciAutonics II-vel. Előbbi végül 7,4, utóbbi 6,7 mérföld távolságra jutott... a verseny pedig eredménytelenül ért véget.

Ő sem jutott el a célig

Habár a legtávolabb jutó versenyző is csak az eredetileg tervezett táv kb. 5 százalékát volt képes teljesíteni, a szervező DARPA mégsem volt teljesen elégedetlen: egyrészt megmaradt az egymillió dollárja, másrészt számtalan ötletet és tapasztalatot gyűjtött saját robotizált járművének megtervezéséhez. A szervezet egyik legfontosabb jelenlegi, hivatalosan is deklarált célja éppen „autonóm járművekkel kapcsolatos technológiák fejlesztésének felgyorsítása, amelyek katonai célokra is felhasználhatóak". Márpedig ezek a digitális térképek és GPS segítségével tájékozódó autó-, motor-, és egyéb csodák éppen ezen a területen jeleskednek... A felfokozott érdeklődés nyomán állítólag az sem kizárható, hogy a DARPA Grand Challenge csakhamar rendszeres eseménnyé válik – a hírek szerint a legközelebbi futam 2006-ban kerül majd lebonyolításra.

Joshua

T-52 ENRYU

A japán Tmsuk mérnökei valószínűleg nagy rajongói az Alien tetralógiának, tudniillik legújabb fejlesztésük egy az egyben a második részben látható óriás rakodórobotot idézi. A képen látható, T-52 Enryu névre hallgató szörnyeteg súlya eléri az öt tonnát, magassága meghaladja a három és fél métert, fatörzsvastagságú karjai egyesített erejének segítségével pedig akár tonnás súlyokat is könnyedén emelget. A polgári felhasználásra (pl. katasztrófák utáni romeltakarításra) szánt robotnak jelenleg csak prototípusa létezik, de a Tmsuk az év végére már a sorozatgyártás beindítását ígéri.

Nők a neten

A Nielsen/NetRatings piackutató cég legfrissebb felmérése szerint az Egyesült Államokbeli internet-penetráció 2004 februárjában egy tized híján elérte a 75 százalékot, vagyis a 272,8 millió amerikai állampolgár közül 204,3 millió rendelkezett valamilyen hozzáféréssel a világhálóhoz. Mindez 9 százalékos emelkedést jelent az előző év hasonló időszakához képest. Külön érdekesség, hogy a leginkább webfüggőknek azok a 35-54 év közötti nők bizonyultak, akiknek körében az internet-penetráció a nyolcvan százalékot is meghaladja. Őket követi szorosan a 25-34 év közötti nők csoportja 77 százalékkal, és a sztereotípiák szerint legaktívabb 25-34 közötti férfiaknak bizony be kell érniük a harmadik hellyel (75,6 százalék). A Nielsen/NetRatings stratégiai analizisért felelős igazgatója, Kenneth Cassar szerint mindez egyáltalán nem meglepő: „A nők végzik a bevásárlások többségét, és ők hozzák meg az otthoni döntések zömét is, nem csoda hát, hogy a mindennapi élet velejárójaként tekintenek az internetre."

15 terabyte/s

Hasonlóképp a világhálóval kapcsolatos hír, hogy a Probe Group nemrégiben publikált tanulmánya szerint az internetes adatforgalom korábban soha nem látott növekedés elé néz az elkövetkezendő öt évben. A weben áthaladó adatok mennyisége minden 12 hónapban megduplázódik majd (sőt, 2005-ben és 2006-ban még ennél is nagyobb növekedés várható), 2008-ra pedig eléri a másodpercenkénti 15 terabyte-os értéket. Ennek köszönhetően pusztán az adattovábbításból származó (vagyis a kapcsolt szolgáltatások nélküli) világszintű bevétel az évi hétmilliárd dollárt is meghaladja majd! A növekedés legfontosabb mozgatórugói előreláthatólag a szélessávú hozzáférés árának csökkenése, a vezeték nélküli eszközök közötti adatforgalom bővülése, a peer-to-peer alkalmazások, valamint a video-on-demand és streaming media jellegű szolgáltatások lesznek.

Egy robosztusabb versenyző - mindhiába

U.A.V.

Korábban már beszámoltunk az amerikai hadsereg UAV-okkal, vagyis kezelőszemélyzet nélküli légi járművekkel (Unmanned Aerial Vehicle) kapcsolatos fejlesztéseiről. Az önmagának máris komoly hírnevet kivívó Predatoron túl ebbe a kategóriába tartozik a kevésbé ismert Global Hawk, és néhány hónappal ezelőtti írásunk tárgya, a Dragon Eye (Sárkányszem) névre hallgató miniatürizált felderítő repülőgép is, amely elismerésre méltó felszereltsége ellenére is alig nyom többet 2 kilogrammnál. Most az izraeli légierő fejlesztői álltak elő a maguk – ha lehet még lenyűgözőbb – megoldásaival, a Birdy és Spy There névre hallgató UAV-okkal. Előbbi súlya kb. 1,3 kg, öt kilométeres hatósugárral rendelkezik és akár egy mezei notebookról is vezérelhető. Kissé nagyobb társa nagyjából azonos üzemidővel (körülbelül egy óra), ám kétszeres hatótávval bír, irányításához két ember szükségeltetik. Az igazi szenzációt mégsem ezek, hanem két, még kisebb UAV prototípus, a Mosquito és a Mosquito 1.5 jelentették, amelyek súlya mindössze 250 ill. 500 gramm! A gépek mindegyike saját miniatűr videokamerával van ellátva, és már sikeresen teljesítette az előírt számú próbarepülést. Az izraeliek elsősorban terroristák felkutatása terén fűznek komoly reményeket az új UAV modellekhez.

Jó nagyot kívánok mindenkinek aktuális számunk levrovjában. Mielőtt rákanyarodnánk a kukacokra (itt most a @ jelet kell érteni) egy kérdés: mit szóltok hazánk legfrissebb megahíréhez? Hogyhogy mi az?! Nem lehet kérdés, hát az hogy TVera nyerte a megasztárt! Na mielőtt mindenki továbblapozna, elárulom hogy a bevezető kevéssé szokványos apropóját az szolgáltatta, hogy a levrov szerkesztésének kezdetén indult a TV2-n az élő döntő, és mire befejeztem a válaszolgatást, meg is lett a győztes – meg valahogy el kellett indítani a rovatot (eh). Na de nem is rabolom a helyet meg a türelmeteket, kanyarodjunk fel az első kukacra...

Képaláírás-gyöngyszem

Az újság szuper, nagyon tetszik, az új számok közül meg van mind. Lenne egy kérdésem, mi az internet címetek mert nem tudok feljutni a weboldalra.
Van egy jó kép a 2004 márciusi számában az 54 oldalon, a képre ez van írva: "A karaktermodellekre rossz szavunk nem lehet". De a képen látható ipsének nincs csuklója, nagyon vicces érdemes megnézni. A DVD-n lehetne több háttérkép, ha meg lehetne oldani.
Köszi, ha betennétek, nagyon hálás lennék.
PEti

Szia PEti (nemtom a gomb akadt-e be, vagy ilyen trendisen írod a neved)! A weboldalt a hihetetlen bonyolult www.pcguru.hu címen fogod megtalálni. Nos az 54. oldali képet megnézve harsányan elkezdtünk röhögni. Hogy miért nem tűnt ez fel a képaláíráskor, azt nemtom (némi köze lehet hozzá annak, hogy valamikor hajnal felé született az a képaláírás, némileg talán már a leadási határidő után). A DVD-s háttérkép ügyében majd impresszáljuk Christ (most nem tudok választ kicsikarni neked, mivel ő ilyenkor már valahol az igazak álmát...)

Hardwired-izé

Csokistésztát mindenkinek!
A képaláírás pályázatban a "További dobogós megoldások:" is kapnak surprise-t? Cool az újság.
u.i.: Amúgy ki a szerzője a HARDWIRED AKTÁKnak?
Sklimo

Igen, számukra az a meglepetés, hogy ők is szerepelnek a lapban (nem volt ez mindig így, az elején csak a legjobbat ismertettük). Az aktákat a Hardwired stábjának oszlopos tagja, név szerint Sogun mester követi el... ha megragadott magvas gondolatisága és mély tartalmi mondanivalója, további magasröptű szónoklatokat olvashatsz tőle (további két másik komplett elmebeteg tollából) a www.hardwired.hu oldalon. Ja amúgy ez nem volt utóirat, az akkor lett volna, ha már elköszönés után írod.

Teljesjáték-ötletáradat

Lenne pár ötletem a teljes játékokra: C&C Red Alert 2, C&C Yuri's Revenge, C&C Renegade, Unreal Tournament 2003, Hotel Giant, James Bond: Nightfire, Alien vs. Predator 2, Half Life Generations, Great Escape, Haegemonia, Indycar Series, Italian Job, RC Cars. Ezeknek a játékoknak szerintem legalább az olvasók 90%-a örülne, és mind kb 3-6000Ft-ba kerülnek. Vagy lehetne rendezni egy szavazást, (bizonyos árhatárok közötti játékokra) amire a legtöbben szavaznak az lesz a teljes játék. Így mindenki örülne. Kérlek válaszoljatok és légyszi tegyetek be az újságba. A Guru legyen veletek.
mukkso

Hello Guru!
Legyen má a GTA2 a következő teljes játék! Ezennel elköszönök a világ legjobb újságszerkesztőitől!
Üdv:Volix

Nem értem, hogy mért nem lehet mondjuk egy Jedi Knight 2-t, vagy Elite Force 1-et berakni, mert ezek már budget kategóriában vannak, szóval nagyon olcsón hozzájuk lehet jutni, ráadásul nagyon jók, singleben is, meg multiban is (főként multiban!!)!
Üdv: Admiral KirK

No kérem! Mindenkinek köszönjük a hozzászólásokat, de valamit meg kell értenetek. Nem csak azon múlik, hogy milyen idős egy játék vagy hogy mennyibe kerül (lásd következő teljes játékunkat, az alig negyedéves Gorky Zerot), – vannak játékok, amit egyszerűen nem adnak el magazinmellékletként. Az általatok felsoroltak többsége ilyen, a maradék meg előbb utóbb felkerül. De többet nem árulok el, a múltkor is kotyogtam a teljes játékokról, aztán nem győztem hallgatni a Sasa szónoklatait, miszerint nem kell ezeket előre elárulni, meg ráérnek majd megtudni az olvasók egy hónappal előtte, stb. Végülis igaza lehet.... azt egyébként gondoltátok volna, hogy hamarosan teljes játék lesz nálunk az új Robin Hood, meg a Chaser magyarul?!

Pályázatok

Üdvözlet!
Ne vegyétek sértésnek, de szerintem egy kicsit le kéne szállni az égből. **(én élvezem a repkedést, gyere próbáld ki te is...huss)** Félre ne értsétek, mert tetszik az újság meg minden, de nekem úgy tűnik, hogy eléggé fennhordjátok az orrotok **(fent bizony, fent a fejünkön, az arcunk közepén).** Továbbá: kéne a DVD-re egy kicsit több magyarítás, és egy kicsit a honlapot is át lehetne alakítani **(mi inkább nagyon át fogjuk alakítani).** Az utóbbi számban elég sok feladvány, pályázat és verseny volt, ez lehetne mindig így (a képaláírás pályázat különösen tetszik). Amúgy más baj szerintem "nagyon nincsen", ezeken az apró átalakításokon kívül: csak így tovább!
Üdvözöl benneteket egy hűséges előfizető: gerandr

Szerintem is jó dolog a pályázatosdi, ezennel akkor üzenjük akkor együtt a Sasának, hogy legyen több! Képaláírás pályázat viszont állandó rovat, szóval azt nem kell félteni.

HyperSnap

Sziasztok!
Nagyon sirály a lap, nagyon bejön. Ami nem tetszett a múlt hónapban, hogy megszüntettétek a GTA rovatot a DVD - mellékleten! Igazából azt szeretném megkérdezni, hogy hogyan lehet a Hyper Snap-el screenshotot csinálni, mármint melyik billentyűvel?

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

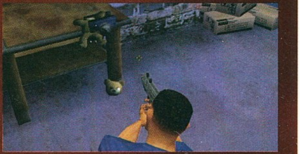
A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség Varga Balázs alábbi pályaművét találta a legjobbnak:

"Fenébe, a Hegylakó előbb ért ide!"

További dobogós megoldások, melyek ezúttal szintén nyereményt érnek:

"Az ovi egy olyan hely, ahol megeshet, hogy a Mackódon nem marad fej."
Varga Zoltán

"Höhö! Maci!"
Sklimo



A győzteseknek gratulálunk, nyereményük egy-egy magyar nyelvű, eredeti Rebels játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Előre is köszi!
Ui:Légyszi tegyetek be a levrovba.
Zoli&Viktor

Na tessék, még egy elő-utóirat. GTA rovat ügyben a Chris a hunyó, kéretik a felháborodott leveleket neki címezni: chris@pcguru.hu (hehe, ennek örülni fog). HyperSnap alapból a scroll lock billentyűvel lop képet DirectX-es játékokból, de előbb ezt a funkciót be kell kapcsolni a menüben.

Netes pályázat

Hali!
Ádám vagyok. Van egy nagy gondom. Ugyanis a neten töltök ki ilyen pályázatot!
És egy kérdéssel nem tudok megbirkózni! A kérdés a következő: Az eddig ismert játékprogramok közül melynek van a legjobb mesterséges intelligenciája? Ezek közül lehet választani: Half Life 2, Halo, Sims 2. Független, hogy a játék megjelent vagy nem!
Előre is kössz!
Hali

Mivel ez a levél még bőven április elseje előtt érkezett, megpróbáltam komolyan venni – nehezen ment. Szóval két, még meg sem jelent, végleges paraméterekkel nem rendelkező játékot összehasonlítani egy már a piacon lévővel hogyismondjamcsak kissé irreális. De most be kell csuknom az ajtót, mert a Sasa a másik szobából folyamatosan Halot kiabál – mit gondoltok, telefonál? (eh) Szóval szerintem megfejtésnek írd a következő kérdést vissza: „Az eddig ismert filmek közül melyikben lesz jobb kamerakezelés: Star Wars III, Spiderman 2, Matrix. Függetlenül attól, hogy már bemutatták-e vagy sem." Talán ebből rájönnek, mennyire lehetetlen a kérdés.

Magyarítások

Tisztelt GURU!
A múltkor már írtam egy e-mailt, hogy lécci rakjatok be nekem egy rendes Indiana Jones and the Emperor's Tomb magyarítást. Ezt a kérésemet, ha lehet, továbbra is fenntartom, azzal a kiegészítéssel, hogy egy GTA Vice City, egy Jedi Academy, és ha nem veszitek pofátlanságnak egy Far West (ez utóbbin egyáltalán nem tudtam kiigazodni) magyarítást adjatok hozzá. Előre is köszönöm, és remélem, hogy TI megértitek csekélyke angol-tudással ellátott helyzetemet.
Üdv.:gerandr
Ui.:RICCOnak üzenem, hogy nem kívánná Pandorát, ha látta volna róla azt, amit én...

Így konkrétan az Indiana Jonesra nem emlékszem, de a GTA és a Jedi Academy biztosan volt már a mellékletünkön korábban. A Far Westhez tudomásom szerint sajnos nincsen magyarítás, ha lett volna, feltehetőleg fel is tesszük a DVD-re. Ja és abban egészen biztos lehetsz, hogy nincs olyan kép vagy videó Pandoráról, amit a Ricco ne látott volna még! (Na azért nem kell túlzásba esni, nem is szeretem én Őt annyira... na jó ha megtalálnám otthon a fürdőkádban azért nem rugnám ki: - Ricco)

Minek az a reklám...

Helló belló!

Na alakul-alakul az újság, de még mindig nem egészen átlátható, vegyetek példát a régebbi számokból (pl.: a 2000-2001-es lapok; 6 éve gyűjtöm a PC Guru-t, de ezek igazán fantasztikus számok, kevés reklám, átlátható cikkek, sok hír, teszt, sok leírás!). Kevesebb reklám: tudom, hogy jó üzlet, de akkor is... helyette több játék és hardver teszt, na meg leírás! **(a hirdetés-szervezőnk levegő után kapkod)** Oldalakat vesztek el az olvasóktól a sok h...e reklámmal **(Zutty! a hirdetés-szervezőnk most vágódott hanyatt)**; nem azt mondom, hogy törekedjetek a teljesen reklám mentes újságra, mert valamilyen szinten hasznos, de ez azért már sok! **(nem tud valaki egy új hirdetés-szervezőt?)** A DVD-ről: hát hasznosak a driverek meg más programok, sőt a játéktesztek is jók, de a Discovery-filmek nem nagy számok, én személy szerint soha sem nézem meg, persze ízlések és pofonok! Na de a honlap, az valami szörnyű! Gyakrabban kéne frissíteni és tudom, hogy sokat dolgoztok az újságon (ENNEK LÁTSZIK IS AZ EREDMÉNYE) és hogy nincs sok időtök, de a honlapnak is lehetne egy új arculatot adni! Ez mind az én építő jellegűnek szánt kritikám, remélem segíteni fog az újság fejlesztésében. Sok sikert, Dani!
A GURU LEGYEN VELETEK!

Több dolgot is érintettél, nézzük akkor sorban. A hirdetések mindennapjaink részét képezik, találkozhatsz velük minden tv- és rádióadón, valamint az összes lapban. Valamennyijükbe beleköthetnél, de ha már minket találtál meg, lássuk a PC Gurura levetített példát: reklám nélkül adjuk ezentúl az lapot, te meg perkálsz az újságosnál havonta plusz egy ezrest, amennyivel drágább lenne a lap. Tetszik? A többségnek bizonyosan nem. Hidd el, a Discovery-filmek között vannak érdekes darabok, ha egyszer megnéznél egyet, talán tetszene. Honlap ügyben annyit tudok mondani, hogy valóban szörnyű, és egyértelműen gyakrabban kéne frissíteni, lévén hogy ezt egyáltalán nem frissítjük. Sőt, nem is fogjuk! Ellenben már a sarkon kopogtat egy „new and improved" verzió, hamarosan meglássátok!

A hónap levele

Hello!
Nagyon király a cikk. Nektek megvan a SIMS 2 félkész változata? Ha igen, akkor el tudod küldeni CD-n?
M. Kristi

Szia! Köszi a dicséretet. Nincs meg a Sims 2 félkész változata. De ha meglenne, sem tudnám elküldeni sajnos.... (mit is mondott erre a levélre a Hancu? Naivan bájos)

Ennyi lett volna az erre a hónapra rendelt kukacvizit, találkozunk májusban. Pá

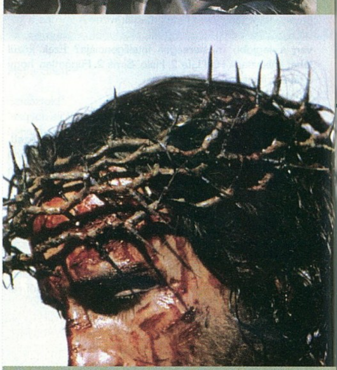
JuliuS

> MOZI

> A PASSIÓ

Amikor már az ember azt hinné, mindent tud a moziról, ismeri a trendeket, nincsenek előtte meglepetések, rendre jön egy film, ami minden szabályt felborítva végigsöpör a filmszínházakon és az ember csak szájtátva bámul: vajon most mi történhetett? Mel Gibson legújabb rendezése is ilyen alkotás, ám már jóval azelőtt heves viták tárgya volt, hogy akár egyetlen kép is a közönség szeme elé került volna. Jézus szenvedéseit celluloidra rögzíteni nem gyerekmese, tisztában volt ezzel „Mad Mel" is, de a sorozatos támadások és sárdobálás ellenére is eljutatta filmjét a publikum elé. A boxoffice (filmek jegyeladási adatai) elemzők azóta is pislogó szemmel nézik a grafikonokat, hiszen feliratos film – a szereplők latin (!) és arámi (!!!) nyelven játsszák szerepüket - Amerikában ilyet még nem produkált. A legnagyobb megaprodukciók is csak álmodnak olyan bevételekről, amit a Passió gyűjt hétről hétre. Az érdeklődés nem véletlen, hiszen a folyamatos botrányok hihetetlen reklámot gerjesztettek a film körül, és az sem elhanyagolható tény, hogy a megváltó utoljára 1988-ban jelent meg a vásznon (Krisztus utolsó megkísértése). A több mint két órás szenvedéstörténet – mely Jézus utolsó tizenkét óráját dolgozza fel, folyamatosan a múltba pillantva – megosztotta mind a nézőket, mind a kritikusokat. Egy biztos: aki semmilyen módon nem kötődik a keresztény hithez, annak csak végletekig naturalista, botrányosan véres filmként fog bevésődni az emlékezetébe, míg a hívő nézők valószínűleg rálelnek arra a mondanivalóra, ami számukra igazán naggyá és fogyaszthatóvá teszi a Passiót. Gyengébb idegzetűeknek egyáltalán nem ajánlott a megtekintése, ugyanis a lassítások, a hihetetlen közeli felvételek a legedzettebb horrorrajongók szemeit is elkerekíthetik. Gibson nem finomkodott, ezáltal elérte azt, ami munkájának legnagyobb erénye és hibája is: történelmi szempontból – egy megfeszítés valóban ilyen lehetett - a végletekig hiteles, azonban az emberben mégis azt az érzetet kelti, ez már túl sok, és viszolyogva fordítjuk el tekintetünket a képről. Kétségtelen, hogy egyedi filmélmény részeseivé válunk, ha ezt a mozit választjuk, de felmerülhet bennünk a kérdés, vajon ennyi erőszak, ilyen gyomorforgató jelenetek használata nem lendíti-e át a filmet a ló másik oldalára: nem válik-e olyan tömegcikké, mely nem gondolataival, hanem „legális kegyetlenségével" csábítja a tömegeket a moziba.

4/5



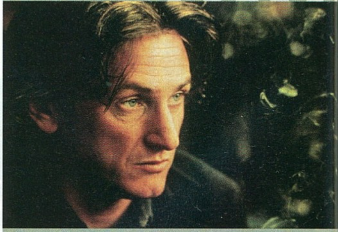
Összegzés:
Ellentmondásos mozi, mely a vallásos nézők számára nagy valószínűséggel többet nyújt, mint az átlag mozilátogatónak, akiknek a belassított szöges korbács, és a szakadó hús csak korbács és hús marad.

> 21 GRAMM

Amikor az ember meghal, a teste huszonegy grammot veszít a tömegéből. Ez a huszonegy gramm állítólag a lélek súlya. De vajon mennyit érhet az élet, mennyi az élet súlya? Ezt a nem egészen költői kérdést járja körbe Alejandro González Iñárritu filmje, három egymástól teljesen különböző életet összemosva. Mint a címből, és a hozzá tartozó magyarázatból sejthető, nem könnyed, szórakoztató moziról van szó, hanem kőkemény drámáról, mely a sors útjainak értelmét kutatja. Adott három, egymásról mit sem tudó ember, akiknek a sorsa egy baleset folytán összefonódik. Jack Jordan (Benicio Del Toro - Traffic) istenhívő exfegyenc egy napon elüti Christina Peck (Naomi Watts – A Kör) férjét és két kislányát, akik meghalnak a balesetben. Az elhunyt férj szíve Paul Rivers (Sean Penn – Titokzatos folyó) testébe kerül, aki nem nyugszik, amíg meg nem tudja, kinek és miért köszönheti az életét. Iñárritu díjnyertes filmje (Arany Pálma – Velence) története mellet szerkezetével is magával ragadja a nézőt. Amellett, hogy a cselekmény három szálon fut, és csak a végén ér össze, elveti az egyenes vonalú történetmesélés elvét, a rendező ugyanis darabokra szedte filmjét, és az egyes jeleneteket összevissza illesztette egymás mellé. Ennek köszönhetően nem lehetünk biztosak benne, hogy éppen az elejét vagy a végét látjuk-e a történéseknek! A teljes kép csak valamikor a film felétől fog összeállni, ám ez egyáltalán nem zavaró, hiszen a halmozódó kérdések csak egyre érdekesebbé teszik az alkotást, és ezáltal a fantasztikus színészi alakításokra koncentrálhatunk, amelyek elemi erővel ruházzák fel a nem mindennapi filmalkotást, mellékesen pedig két Oscar-jelölést is megértek (Watts, Del Toro).

5/5

Összegzés:
Elgondolkodtató, mozaikszerű [illegible]zi a sors kifü[illegible]sz-hetetlenségéről, erőteljes szín[illegible]kka[illegible]s h[illegible]sos drámai éllel.



> HORRORA AKADVA 3

Harmadik filmajánlónkban már könnyedebb vizekre evezünk: oda, ahol a gondolatoknak nem sok helye van, itt csupán a rekeszizmokra lesz szükség. Sokan talán felhördülnek: „mi szükség van ebből is harmadik részre, mikor már a második is csapnivaló volt"? Kétségtelen, aki a Wayans testvérek második nekifutását végig tudta nézni, annak kötélből lehetnek az idegei, ugyanis az minden volt, csak éppen szórakoztató nem. Félelemre azonban semmi ok, a harmadik rész már sokkal szakavatottabb kezekbe került, - bár a forgatókönyvet még mindig a tesók jegyzik – a rendezést az Airplane és a Csupasz pisztoly által elhíresült David Zucker vállalta. Ez két dolgot jelent: olyan poénokat, amin tényleg lehet nevetni, és Leslie Nielsent (karrierje csúcsa: elnököt játszik). A kifigurázott alkotások ezúttal a Kör és a Jelek, de akad némi 8 mérföld is, és még sok egyéb, amire biztos rá fogunk ismerni. A történet annyira blőd, hogy igazából kár is vele foglalkozni, de az biztos, hogy akadnak majd olyan pillanatok, mikor tényleg a hasunkat fogjuk majd a nevetéstől, és ezen film esetében ez bőven elég tudnivaló. A főszereplő ezúttal is az előzményekből megismert Anna Faris, a hírre éhes tévés, Cindy Campbell szerepében, de felbukkan még Charlie Sheen, sőt, még Pamela Anderson is. Kétség nem fér hozzá, hogy nem a filmgyártás csúcsáról beszélünk, de egyszeri alkalomra, szombat délutánra pont megfelel, s a maga alig nyolcvan percével nem is jelent nagy megerőltetést. Akinek valami furcsa oknál fogva tetszett az első, vagy akár a második rész is, annak ez is be fog jönni, de aki esetleg nem birkózott meg az előző kettővel, annak is érdemes tenni egy próbát. Esetleg ha mindez nem lenne elég, már készül a negyedik rész…

3/5

Összegzés:
Nem igényel különösebb agymunkát, nem is ez a szórakoztatás csúcsa, de ahhoz képest, hogy folytatás, megállja a helyét, és manapság már ez is nagy szó.

Birkás Péter

DVD

JACK NICHOLSON GYŰJTEMÉNY I (3 LEMEZ)

Rendező: Tim Burton, James L. Brooks, Peter Segal
Szereplők: Cuba Gooding, Jr., Danny DeVito, Glenn Close, Jack Nicholson
Hang: magyar,angol (DD5.1)
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat: magyar, angol,
DVD start: április 1.

DVD fronton egyre inkább divattá válik a különböző gyűjteményes csomagok kiadása. Míg a Vissza a jövőbe és a Halálos fegyver esetében érthető az összes részt tartalmazó díszdoboz, addig a különböző címeket sűrítő szettek már kicsit pénzszagúak, amolyan „vegyétek meg a kevésbé jobbakat is" hozzáállást tükröznek. Áprilisban Jack Nicholson filmjeit érte el a kollekciós láz, nem is egy, hanem rögtön több kiszerelésben, melyből mi az egyes sorszámút vizsgáljuk. Esetünkben a humorra fektették a hangsúlyt, Nicholson három szórakoztató alakítását zsúfolták egy dobozba: Támad a Mars, Lesz ez még így se, Ki nevel a végén? Bár mindhárom esetben a nevettető műfaj jeles darabjáról van szó, mégis érvényesül a változatosság, hiszen van itt abszurd, drámai felhangú és kommersz vígjáték is, melyek minőségét minden esetben a jó öreg Mr. Nicholson garantálja. A filmek ugyan külön-külön is kaphatók a piacon, de a három együtt értelemszerűen kisebb anyagi kiadást jelent. Nem tudni, milyen erős a vén motoros rajongóbázisa Magyarországon, de Big Jack kedvelőinek kifejezetten előnyös vétel ez az összeállítás.

4/5

Extrák:
Speciális kiegészítők szempontjából a harmadik lemez, a Ki nevel a végén? kecsegtet a legtöbb érdekességgel. Itt található audiokommentár a második főszereplő, Adam Sandler és Peter Segal rendező közreműködésével, bekukkanthatunk a baki világába, megtekinthetünk a végleges változatból kimaradt jeleneteket és egy Barátom, Jack című kisfilmet.

24 ELSŐ SZÉRIA (6 LEMEZ)

Aki körülbelül egy évvel ezelőtt figyelmesen böngészte a közszolgálati TV műsorát, ráakadhatott egy méltánytalanul mellőzött sorozatra, melynek címe egyszerűen csak ennyi volt: 24. A főszerepben az akkor a filmszakmában kissé lecsúszottnak számító Kiefer Sutherlandet (Egyenesen át, A fülke) láthattuk, aki brillírozott a különleges nyomozó szerepében. A 24, ahogy a cím is mutatja, egyetlen napot dolgoz fel, kitérve annak minden percére. A történet nyomozással indul, ami az egyik amerikai elnökjelölt elleni esetleges merényletet hivatott felfedni. Jack (Sutherland) beleveti magát a munkába, de hamarosan már nem csak a védendő jelölt élete miatt kell aggódnia, családja is a célkeresztbe kerül. Hősünk lánya eltűnik, és ami kezdetben csak egyszerű szökésnek tűnik, arról hamar kiderül, hogy sokkal komolyabb ügy, mint azt a hajszolt zsaru szeretné…
A nagyszerű sorozat értékét hűen tükrözi a legjobb tévésorozat kategóriában megnyert Arany Glóbusz díj. Aki szereti a hosszú, lebilincselő krimiket, annak ideális megoldás, remek darabbal lehet gazdagabb.

4/5

Extrák:
Ahogy az a különböző TV-szériáknál lenni szokott, ezúttal sem vagyunk elhalmozva különleges tartalommal. Úgy is mondhatnánk, örülhetünk, hogy nálunk is megjelenik ez a kiváló sorozat.

Rendező: Jon Cassar, Davis Guggenheim, Stephen Hopkins, Fred Keller, Winrich Kolbe, Paul Shapiro, Bryan Spicer
Szereplők: Kiefer Sutherland, Xander_R. Berkeley, Dennis Haysbert, Leslie Hope, Sarah Clarke, Elisha Cuthbert, Penny Johnson, Carlos Bernard, Stephen Hopkins
Hang: angol, német (Surround)
Kép: 16:9 (1.78:1)
Felirat: magyar, angol, cseh, görög, héber, izlandi, lengyel, német, portugál, török
DVD start: április 6.

TRÜKKÖS FIÚK (1 LEMEZ)

Rendező: Ridley Scott
Szereplők: Nicholas Cage, Sam Rockwell
Hang: magyar,angol (DD5.1), török (DD 2.0)
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat: magyar, angol, török, bolgár, horvát, szlovén, román, szerb
DVD start: április 13.
Forgalomba hozza: Warner Home Video

Nicholas Cage napjaink egyik legsokoldalúbb színésze: ha kell akcióhős, ha kell lecsúszott alkoholista, esetleg velejéig romlott terrorista. Ha feltűnik a neve egy film stáblistáján, legalább kilencven százalékos biztonsággal állíthatjuk, szórakoztató és tartalmas mozielményben lesz részünk. Nincs ez másként a Trükkös fiúk esetében is, ahol Cage egy igen ellentmondásos figurát alakít. Roy profi a profik között, már ami a szakmáját illeti. Napjai azzal telnek, hogy ügyes trükkökkel megszabadítja embertársait anyagi hátterüktől. Ám miközben munkájában párját ritkítja, a hétköznapi életben egy roncs, már-már pszichopata. Frusztrált, neurotikus, képes halkonzerven élni és megőrül a lehetőleg minél tisztább szőnyegekért. Orvosa, hogy csökkentse betege tüneteit, felkutatja tizenhat éves lányát. Roy élete ezzel még bonyolultabbá válik, és ekkor még nem is sejti, milyen lesz, amikor csemetéje is igyekszik csatlakozni a családi vállalkozáshoz… Ridley Scott filmje humoros, csavaros, és az utolsó pillanatig leköti a nézőt. Mindezek mellé még társulnak a remek színészek, és végeredményben adott a tökéletes szórakozás.

4/5

Extrák:
Első látásra a Trükkös fiúk extra-felhozatala sem tűnik komolynak, hiszen az átlagos specialitásokon túl csak audiokommentár és egy werkfilm foglal helyet a lemezen.

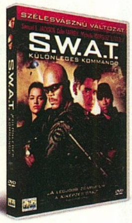
SWAT A KÜLÖNLEGES KOMMANDÓ (1 LEMEZ)

Amikor még a mozikban vetítették ezt a filmet, elgondolkodtam, vajon mi visz rá komoly színészeket – mint Samuel L. Jackson vagy Colin Farrel – arra, hogy olyan egyszerű alkotásban szerepeljenek, mint a SWAT. Ezzel nem a filmet szeretném minősíteni, de semmi szükség Oscar közelében járó színészekre olyan produkciónál, ahol a lényeg a látványos robbanásokon és lendületes autós üldözéseken van. Ha mégis ilyen megoldást alkalmaznak a stúdiók, az emberben önkéntelenül is felmerül a gondolat, vajon mit akarnak leplezni a nagynevű sztárokkal. A SWAT esetében hamar megoldást nyer a kérdés, ugyanis a film második perce után érzékelhető, hogy tucatfilmmel van dolgunk, olyannal, amit egyszer megnézünk, aztán valószínűleg soha többet. Ilyen az, amikor nagy nevekkel próbálják kiküszöbölni a szembetűnő hibákat… Ez a film csak azoknak ajánlott, akik kedvencüket vélik felfedezni benne, vagy valamilyen oknál fogva nagyon megszerették a moziban.

4/5

Extrák:
Ismét tipikus esettel állunk szemben, méghozzá nem a legpozitívabbak közül. A SWAT jól példázza azt az esetet, mikor egy középszerű film a lehető legjobb DVD kiadást hozza magával. Két audiokommentárral kezdődik a parádé, az egyik a szereplők és a rendező, a másik forgatókönyvíró és a technikai stáb közreműködésével. Aztán jönnek a szokásos bakiparádék, filmográfiák és mozielőzetesek.

Rendező: Clark Johnson
Szereplők: Samuel_L. Jackson, Colin Farrell, Michelle Rodriguez, L.L._Cool J, Josh Charles
Hang: magyar, angol (DD 5.1)
Kép: 16:9 (2.40:1)
Felirat: magyar, angol
DVD start: április 27.
Forgalomba hozza: Warner Home Video



Birkás Péter

KÖNYV

PHILIP K. DICK
KIZÖKKENT IDŐ

Kiadó: Agave könyvek

5/5

Sokak számára a sci-fi irodalom még ma is csupán egyszerű szórakozást jelent, de a beszűkült tévképzetek ellenére bátran állíthatjuk: egyenrangú helyet foglal el a könyvespolcon akár egy mindenki által elismert dráma mellett is. Ha íróra szeretnénk leszűkíteni a műfajt, Philip K. Dick nem egy, de mindjárt több kötetet is megérdemel azon a bizonyos polcon. Szerencsénkre ma már hazánkban is egyre-másra jelennek meg regényei, ezúttal az Agave könyvek gondozásában kiadott, immáron harmadik, igen színvonalas darabot helyezhetjük gyűjteményünkbe. A történet a Mátrix óta hihetetlen népszerűségnek örvendő „másik világ" témáját dolgozza fel. Az év 1959, Ragle Grumm egykedvűen éli unalmas mindennapjait, egyetlen öröme a napi rejtvény, a: „Hol lesz legközelebb a Kis Zöld Emberke?". Szerencséje hihetetlen, ő a játék királya, mindig pontosan tippeli meg az eredményt. Az idill azonban megtörik, Ragle úgy érzi, valami nincs rendben, baj van a körülötte létező világgal... Dick ezúttal sem mutat könnyű utat számunkra, egyre-másra kapkodjuk a fejünket, ahogy haladunk előre, s bár igyekszünk megtippelni a ránk váró lehetőségeket, szinte biztos, hogy mellétrafálunk. Az író zsenialitása a részletekben lakozik, cikázó űrhajók, lézerek nélkül varázsol elénk olyan tudományos fantasztikumot, mely nyomot hagy bennünk, és hosszú időre leköti gondolatainkat.

DROGMA

DR. CSERNUS IMRE
DOBAI BENEDEK
TÁRNOK ALFONZ:
DROGMA

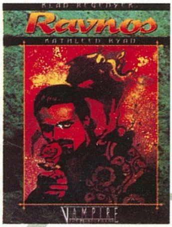
Kiadó:
Mono Kft.
Konkrét könyvek Kft.

5/5

A könyv egyik szerzőjét talán be sem kell mutatni, hiszen jó ideje a média felkapott alakja, nap mint nap szembesülhetünk egyedi személyiségével és munkamódszerével. Viszont kevesen tudhatják, pontosan mi Csernus doktor munkája – azon kívül, hogy bárkit képes elküldeni a fenébe, ha az illető ezt bevállalja. A Drogma, ha nem is fest tökéletes képet a szerzőről, mégis sokkal többet nyújt egy tévéműsornál. A motivációk felfedése mellett bepillantást enged a pszichiátria nem túl szívmelengető részletei közé, a sorokat olvasva feltárul előttünk Csernus Imre mindennapi munkája az orvos, és némileg a beteg szemszögéből is. A könyv nem egyszemélyes munka, a doki gondolatait két írótárs kommentálja (ők képviselik a másik oldalt), ki-ki a maga stílusában, de teljesen őszintén. Ettől a furcsa triótól válik igazán egyedivé ez a kétszázhat oldal, van benne erő, ami hajtja az olvasót, míg a végére nem ér. Hol egymásnak feszülnek, hol párhuzamosan haladnak a gondolatok, akadnak közhelyek, ezoterikus és kegyetlen dolgok egyaránt. Az első pillantásra kusza hatást keltő egyveleg a végére teljesen összeáll, s bár a konklúziót nehéz megfogalmazni, biztos, hogy a könyv által kicsit jobban a dolgok mögé látunk, akár a doktorról, akár a szenvedélybetegekről legyen szó. Aki nem csak szórakoztatónak, de tartalmasnak is tartja a tévében látható perceket, annak a könyv is elnyeri majd a tetszését, aki pedig nincs képben Csernussal kapcsolatban, izelítőt kaphat ellentmondásos egyéniségéből. A Drogma érdekes olvasmány arról a világról, aminek létezését is igyekszünk tagadni, mellesleg számos olyan kérdést vet fel és válaszol meg, melyet a saját életünkre is érdemes levetíteni.

KATHLEEN RYAN
RAVNOS (KLÁNREGÉNYEK VIII.)

Kiadó: Delta Vision



4/5

Túlzás nélkül állítható: 2004 a vámpírok éve. Csak ha mozifronton vizsgáljuk a kérdést, már igen bőséges kínálat tárul elénk: Underworld, Blade 3, Van Helsing. Tovább bővítve a kört, a könyvpiacra pillantva, érdemes megjegyezni, olyan mennyiségű, vérszívókkal kapcsolatos írás látott mostanában napvilágot, hogy két könyvrovatot is meg lehetne velük tölteni. Aki tehát rajong ezért a nem éppen szívmelengető témáért, bőven kielégítve érezheti magát, panaszra semmi ok. A busás felhozatalban szerepel a klánregények nyolcadik kötete, mely ezúttal a Ravnos háztájára kalauzol minket. Előítéletek nem csak az emberek világában fordulnak elő, elég sok jutott belőlük a kevésbé élő oldalra is. A roma vérből eredő Ravnos klánt éppúgy negatív felhangú mendemondák kísérik, mint a való világban élő nép tagjait. Mindez nem kedvez Khalil Ravanának, aki bár túlélte Calcuttában vértestvérei pusztulását, New Yorkba vetődve további bonyodalmakra számíthat. A sorozat nyolcadik darabja igazi különlegesség, a Maszkabál egyik legellentmondásosabb – és egyre inkább fogyó – klánjának világáról rántja le a leplet. Mindemellett a történet új lendületet kap, hiszen újra felbukkan a Toreador Leopold, aki annak idején közelebbi kapcsolatba került a bűvös Hazimel Szemével, s a találkozás mély nyomokat hagyott benne. Aki ismeri a monumentális szériát, az tudja: New York igen fontos szerepet tölt be a káiniták életében, és ezen helyszínen kóborolva érződik a végkifejlet közeledte. A Kamarilla és a Szabbat hatalmas változások előtt áll, a soron következő öt kötetben mindanynyian nyomon követhetjük a World of Darkness világára nézve sorsdöntő eseményeket.

SAN MARCO

Társasjáték

4/5

Ebben a hónapban egy igazi klasszikust, a boardgamegeek.com társasjáték-weboldal által minden idők tíz legjobb táblás játéka közé sorolt San Marcót mutatjuk be.

A játék a középkori Velence feletti uralom megszerzéséért folytatott politikai játszmákról szól. Velence térképe hat tartományra van felosztva, a játékos úgy tud az uralma alá hajtani egy területet, hogy a saját befolyása alatt álló nemeseket pakolja az adott mezőre. Minden kör úgy kezdődik, hogy az osztó játékos húz a különféle akció-kártyákat tartalmazó pakliból, majd a lapokat a játékosok számának megfelelő számú csoportra osztja. A játékosok választanak – az osztó utoljára – majd végrehajtják a kártyák által megjelölt akciókat (egy nemes felhelyezése megadott területre, ellenséges nemes kicserélése sajátra, bizonyos számú nemes felvetetése ellenséges játékossal stb.). A kártyák osztogatását nyilván úgy kell megoldani, hogy a mindenki által leggyengébbnek vélt, mégis legerősebb adag maradjon utolsónak, azaz nekünk, majd az akciókat úgy végrehajtani, hogy lehetőleg ne vesszünk össze nagyon a többiekkel (hiszen ha összefognak ellenünk, már régen rossz). A parti végén az nyer, aki a nemesei által több kerületben tudott uralomra jutni. Nagy vonalakban ennyi a játék lényege (persze rengeteg apró szabállyal kiegészítve), természetesen megengedett a különféle szövetségek kötése, és felrúgása, ahogyan a valódi politikai életben is.

Mivel a játék szinte kizárólag egymás manipulálásáról, intrikálásról, és a többiekkel való kiszúrásról szól, hirtelen haragú, és sértődésre hajlamos játékosoknak nem igazán ajánlható – láttunk már a való életben a végtelenségig jámbor figurákat lila fejjel üvöltözni egy-egy különösen aljas húzásokkal teli San Marco-parti után... Három-négy fő számára ideális (nagyjából másfél-két órát számítsunk egy partira), de már két játékos is remekül szórakozhat vele.

ZENE

OUTKAST SPEAKERBOXXX THE LOVE BELOW

Kiadó: EMI

5/5

Aki esetleg nem tudná azonosítani az Outkast nevű formációt, annak támpontként két dolgot említenék: r'n'b csapatról van szó, akik annak idején minden valamire való slágerlistát megostromoltak a Ms. Jackson című szerzeményükkel, méghozzá sikerrel. A két fekete előadó nem kapkodta el legújabb albumát, így sikerült igazán különlegeset összedobniuk, méghozzá a kettes szám jegyében. A figyelmesebbeknek feltűnhetett, a csapat neve mellet két cím szerepel, nem véletlenül. A CD tok ugyanis két lemezt rejt, ezek közül az egyik a Speakerboxxx, a másik a The Love Below. Kérdő pillantások közepette tippként felmerülhet az a variáció, hogy egyszerre két vadonatúj albumot kapunk, ami bizonyos mértékben fedi a valóságot, de nem egészen erről van szó. A dolog pikantériája az előadókban rejlik, akik külön-külön jegyzik ezeket a lemezeket. Míg az egyik korong Big Boi sajátja, másik Andre 3000 számait rejti. Így, ha egész pontosak akarunk lenni, egy banda két tagjának szólólemezeit kapjuk meg egyben, egyetlen album áráért. Az eredmény önmagáért beszél, a Grammy-díjak tömkelege és a Hey Ya hatalmas sikere előrevetíti, mi vár a hallgatóra, ha a lejátszóba helyezi ezt a speciális albumot. A 2004-es év legjobb lemezeként emlegetett kiadvány nem hazudtolja meg reklámját, amellett, hogy igen egyedi megoldással dolgozik, zenei téren sincs miért szégyenkeznie, a rythm and blues kedvelői pompás összeállítás – összesen 39 szám várja a rajongókat – tulajdonosai lehetnek, ha beneveznek erre a két korongra.

GUNS AND ROSES GREATEST HITS

Kiadó: Universal music

5/5

Szomorú tény ugyan, de muszáj tudomásul venni, a Guns and Roses utoljára Schwarzenegger Ítéletnapjához prezentált slágert – nem volt valami nagy dobás, de mégiscsak Guns volt. Azóta eltelt pár év, s lehetett hallani pletykákat friss anyagról – magától Mr. Rose-tól is! -, a csapat újbóli összeállásáról, de mára mindenki tisztában van vele: csoda kellene, hogy a régi felállást ismét együtt láthassuk. Csüggedni mégsem kell, hiszen a banda egykori kiadója érezhette a hatalmas űrt – plusz a dollártengerek zúgását... – és előrukkolt egy Greatest Hits lemezzel. Minden hosszabb pályát befutott formáció életében eljön ez a pillanat, de esetünkben a Greatest nem csak hangzatos klisé, valóban hatalmas összeállítást takar. A korongra tizennégy számot égettek, a legnagyobbakat és a legismertebbek a Welcome to the Jungle-tól a Sympathy for the Devilig. Aki annak idején, vagy még most is nagy rajongója Axl Rose együttesének, annak egyszerre nosztalgia és hatalmas élmény ez az összeállítás. Nem beszélve azokról, akiknek esetleg kimaradt az életéből ez a meghatározó zenei élmény, ők most a legjobb felvételekkel pótolhatják lemaradásukat.

Az egyetlen újdonságot bizonyos számok újrahangszereltsége jelentheti, ami nyújt némi változatosságot, bár csak a szakavatott fülek számára. Biztos, hogy a rock kedvelőinek kihagyhatatlan ez az album, de ha csak egy egész kicsit is vonzódunk a stílushoz, megéri a befektetést, mert a lehető legjobb válogatással lehetünk gazdagabbak. Olyan szerzeményekkel, melyek egytől-egyig tíz-tizenöt évesek, mégsem vesztettek szemernyit sem erejükből, ma is ugyanolyan hatással vannak az emberre, mint megjelenésük idején.

MIX SOUNDTRACK

Kiadó: Magneoton

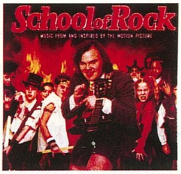
4/5

Magyar filmhez csak elvétve készül soundtrack lemez, alig ismerni egy-két példát – Kontroll, Valami Amerika, Magyar Vándor –, amikor kifejezetten a moziban elhangzott szerzeményekkel adnak ki itthoni albumot. A Mix esetében még sincs min csodálkozni, hiszen az amerikai magyar Lovy testvérek alkotásában a zene nem csak a történések alapját, hanem a film lelkét is jelentette, így nem meglepő a filmzene-album, ami ezúttal önmagában is megállja a helyét a piacon. Aki látta a filmet, pontosan tudja, miről van szó, és jól érzékeli azt a kettősséget, ami oly jellemző az egész mozira. Két kultúra találkozásáról beszélünk, ami zenei téren a magyar és balkáni dallamok illetve a nyugaton kedvelt drum'n'bass összeolvadását jelenti. Elsőre nehéz elképzelni ezek illeszkedését, ha pedig meghallgatjuk, ritkán lopja be magát rögtön a szívünkbe. Mégis érdemes türelmesnek lenni az összeállítással, ugyanis ha ráérzünk az ízére, könnyen a kedvencünké válhat. Egyszerűbb a dolga azoknak, akik egyébként is kedvelik az elektronikus műfajt, de a kételkedőknek is érdemes próbát tenniük ezzel a nem mindennapi párosítással, különleges élmény vár rájuk. Maguk az előadók igen változatos palettáról lettek összeválogatva, hiszen hallható itt a Balkan Fanatik, az Etchno, de még a Neo is. Nem beszélve a kétszeresen Emmy-díjas Timothy Kellyről, aki négy, a maga nemében klasszikus, de a hangzásvilághoz illeszkedő számot komponált a Mix számára.

Összességében elmondható, két ilyen szélsőséges zenei stílust összeereszteni nem könnyű vállalkozás, de bejött, hiszen olyan egyvelegről beszélünk, amit nehéz elfelejteni, de utánozni is.

SCHOOL OF ROCK SOUNDTRACK

Kiadó: Warner music



4/5

A magyar viszonyokkal ellentétben nyugaton nem ritka a filmzenék megjelentetése, sőt minden magára valamit is adó hollywoodi produkció rendelkezik minimum egy lemezzel, de nem ritka, hogy párosával érkeznek az aktuális mozival. A School of Rock ugyan a szimpla megoldást alkalmazza, de bátran kijelenthető, hogy a közepes vígjátéknak tekinthető film mellett igen ütős összeállítást sikerül összehozni. Hallhatunk itt emlékezetes pillanatokat a filmből – a Ponyvaregény mintájára –, de az iménti „ütős" jelző nem Jack Black monológjaira vonatkozott... A magyarul Rocksuli néven futó film kísérő lemeze megfelel a címnek, ugyanis az alábbi rockklasszikusok hallhatók a korongon: The Doors, Led Zeppelin, T-Rex, The Ramones, csak a legismertebbeket kiemelve, amolyan oktató jelleggel rámutatva a rockzene alapjaira. Ebből a szempontból a lemez nevezhető akár old schoolnak is, hiszen a klasszikus rock nagy öregjeit vonultatja fel. Ennek köszönhetően az album nem csak a filmből inspirációt kapó rockfanatikusok számára lehet érdekes, hanem azoknak is, akik jobbfajta rockválogatásra vadásznak. Nekik ugyan szúrhatja majd a szemét Mr. Black időhúzó szövegelése, de ezt, és a film mellé összedobott dallamokat leszámítva tizenkét remek szerzemény birtokosai lehetnek a lényeget felfedező szerencsések. Aki tehát vadássza a kuriózumnak számító válogatásokat, annak nyugodt szívvel ajánlható ez a „inspired by" címkés filmzene, amely az elsőre rókabőrnek tűnő benyomást félredobva hamar felfedi értékes tartalmát.

Birkás Péter

UEFA EURO 2004

Közeleg az újabb futball Európa-bajnokság, így természetesen nincs már messze az új Electronic Arts focijáték sem. A FIFA 2004 alapjaira épülő, némileg finomított játékban a bajnokságban elméletileg részt vevő összes, azaz 51 csapatot megtalálhatjuk. Apró szerepjáték elem gyanánt megjelennek a játékosok hangulatváltozásai is: sikerek után felszabadultabban játszanak a fiúk. A tökéletesítés nem kerülte el a kommentátorokat sem, még változatosabb közvetítéssel kényeztetnek minket. A hangulat fokozásában a közönség is alaposan kiveszi a részét, énekelnek, hullámzanak, biztatják kedvenceiket. A portugál EB hivatalos focijátéka kellemes nyári kikapcsolódást hoz majd a monitorsportot kedvelők számára.

HITMAN CONTRACTS

Idén tavasszal Mr. Bérgyilkos harmadszor is megjelenik a monitorokon, hogy a minden eddiginél szövevényesebb, kacifántosabb ügyeket a szokásos, egyszerű, ám annál hatékonyabb módszereivel felgöngyölítse. E havi interjúnkban már eléggé körüljártuk a témát: minden idők legbrutálisabb Hitman játékára van kilátás, változatos helyszínekkel és feladatokkal, újrairt engine-nel, javított mesterséges intelligenciával.

PAINKILLER

A történettől mentes, pusztán az esztelen lövöldözésre építő játékok neves képviselőjének, a Serious Samnek egyenes ági leszármazottja lesz a Painkiller, melyben 19 rémisztő pályán lőhetjük keresztül magunkat. Az épület méretű főellenfelek, az ellenünk özönlő démonok végeláthatatlan seregei, a remek grafika és a Havok fizikai motor remek hangulatot biztosít, nem is szólva a remek karóvető fegyverről, ami már önmagában is elvinné a hátán a produktumot.

RISE OF NATIONS: THRONES AND PARTIOTS

A napokban jelenik meg a remek Rise of Nations első kiegészítő lemeze, melyet természetesen az alapjátékot készítő Big Huge Games alkotott. A meglévő 18 játszható nemzet mellé hat újabb érkezik, de új, történelmi alapú egyjátékos hadjárat, és több mint 20 egység is bekerült a Thrones and Patriots újdonságai közé. Bemutatkozik továbbá a kormányzati rendszer, ami tovább bonyolítja nemzeteink amúgy sem nyugodt mindennapjait, egyúttal tovább gazdagítva a nagyszerű játékélményt.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: COLD ZERO: THE LAST STAND

Következő teljes játékunk hőse John McAffey titkosügynök, aki nehéz anyagi helyzetbe kerülve elvállal egy kétes megbízást. Ezzel az események valóságos lavináját indítja el, hiszen nem kisebb emberrel keveredik összetűzésbe, mint az olasz maffia donja. Vérbeli akciójátékra van kilátás, melyben az izgalmas történetet 16 küldetésre bontva ismerhetjük meg, bejárva a világ különböző egzotikus helyszíneit. A lopakodás és az akció stílusában egyaránt játszható Cold Zero többféle megoldást kínál a feladatokra, hosszabb játékidőt biztosítva.

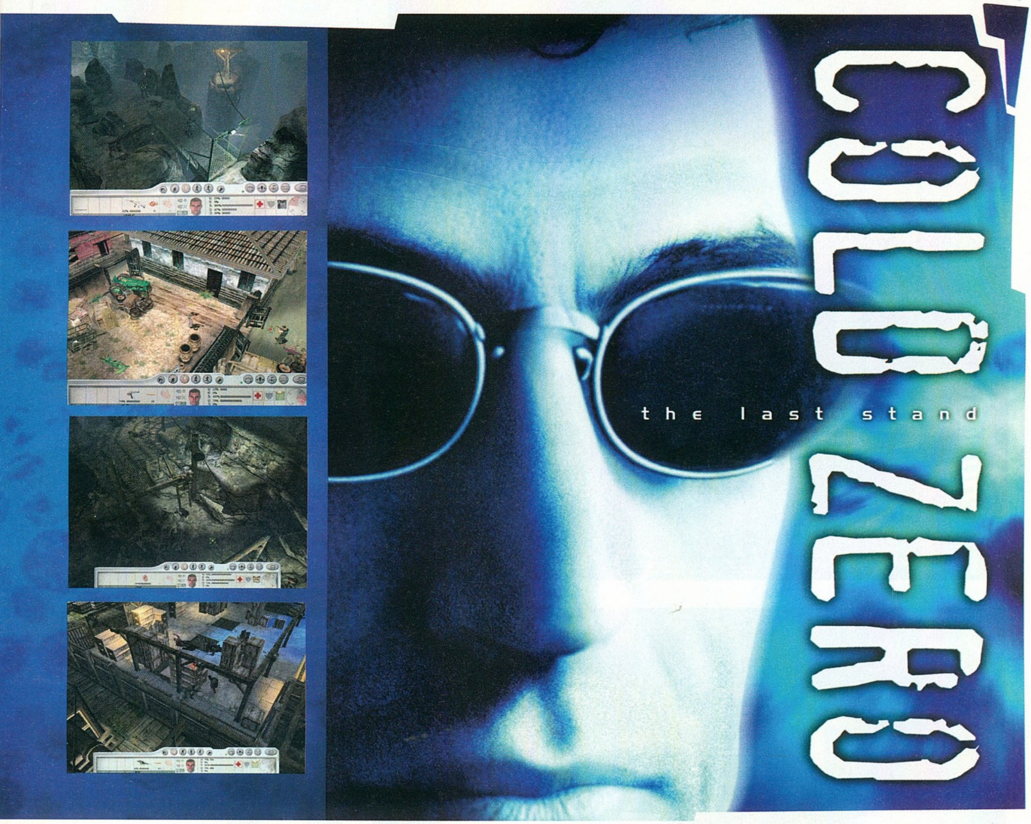
Minimális gépigény: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Windows XP/ME/2000/98, 16 MB-os grafikus kártya (DirectX 8.1), 16x CD ROM, 600 MB üres hely

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2004. MÁJUS 14-ÉN JELENIK MEG.

A következő PC GURU teljes játéka:

COLD ZERO the last stand

Minimum: Intel Pentium III 600 MHz Windows XP/ME/2000/98 128 MB RAM 16 MB-os, DirectX 8.1-es 3D grafikus kártya 16x CD ROM 600 MB üres hely



Magánnyomozó volt, saját irodával és asszisztenssel.
Leégett, ezért elvállalt egy piszkos munkát.
Ezzel tudtán kívül ujjat húzott a maffiával.

- valósághű 3D-s megjelenítés - 16 küldetés - 16 helyszín a világ minden tájáról
- több mint 100 fegyver - többféle megoldás - lopakodós akcióorientált játékmotor

A KÖVETKEZŐ PC GURU MÁJUS 14-ÉN JELENIK MEG!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír és bemutató-szerkesztő: Giczi Gyula (JuliuS) julius@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Rixer György (Gale) ■ gale@pcguru.hu
Szerkesztők: Tasnádi Zoltán, Stöckert Gábor
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
Fehér Ildikó, Tel: (06-1)-888-3422
terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CiTY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Hírvilág Press Kft. Tel./Fax: 411-0491
E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Előfizetéses terjesztés:
Terjeszti a Magyar Posta Rt.
Terjesztés gondozás: Magyar Posta Rt.
VIG-Ügyfélszolgálati Iroda
Zöldszám: 06-80 444-444

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft.
Postacím: 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tájékoztatás előfizetéssel kapcsolatos ügyekben:
Vogel Burda Communications Kft.
Terjesztési osztály:
Telefon: 888-3421, -22, -23 Fax: 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény),
egész évre: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 29500 példányban készül.

Megjelenik havonta, ára 1796 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk.
A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kiesö jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.
A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

EA SPORTS
It's in the game™
EURO 2004
Ő NEM FOG JÁTSZANI
TE IGEN
PC CD
PlayStation 2
XBOX
Euro2004game.ea.com
Euro2004.com
Légy bajnok Magyarországgal az UEFA EURO 2004-ben!
UEFA Euro 2004 Portugal
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in EU. The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon, group used with permission. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. 'PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of ony Computer Entertainment Inc.Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.' The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved.

Itt az idő, hogy a többiek előtt is bizonyíts!

N-GAGE ARENA

Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnyjáték • Többjátékos mód

Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnyjáték • Végigjátszás

Kizárólag az N-Gage™ Arénán elérhető tartalmak:
Legjobb Figurák (Player Clips)
• Árnyjáték • Játék-kiegészítők

Tudod, mi az arena.n-gage.com?
A vezeték nélküli többszereplős játékok paradicsoma.
Van merszed belépni?
Ha igen, az általad választott ellenfelekkel küzdhetsz meg a legnevesebb fejlesztők játékaiban!
Exkluzív online szolgáltatások az N-Gage™ Arénában:
Játék-kiegészítők • Árnyjáték • Legjobb Figurák (Player Clips) • Végigjátszás • Ranglisták • **arena.n-gage.com**

N-GAGE **bárhol bárkivel**
NOKIA

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. Tony Hawk's Pro Skater ©1999-2003 Activision, Inc. és leányvállalatai. Az Activision és a Pro Skater az Activision, Inc. és leányvállalata bejegyzett végjegyei. Minden jog fenntartva. A Tony Hawk Tony Hawk védjegye. Tomb Raider Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Fejlesztette az Ideaworks3d Ltd. A Tomb Raider és a Lara Croft a Core Design Limited védjegyei. Az Eidos és az Edios logo az Eidos Group of Companies védjegye. Pandemonium© Crystal Dynamics, Inc., 2003. Fejlesztette az Ideaworks3d Ltd. A Pandemonium a Crystal Dynamics Inc. védjegye. Az Eidos és az Eidos logo az Eidos Group of Companies védjegye. Minden jog fenntartva. Egyéb említett termék- és cégelnevezések tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek.